

UNIVERSITY OF CALIFORNIA, SAN DIEGO



3 1822 03091 0327



# リトルボーイ

**Little Boy The Arts of Japan's Exploding Subculture**

Edited by **Takashi Murakami**







QNSA LIBRARY  
UNIVERSITY OF CALIFORNIA, SAN DIEGO  
LA JOLLA, CALIFORNIA

UNIVERSITY OF CALIFORNIA, SAN DIEGO



3 1822 03091 0327

**Social Sciences & Humanities Library**

University of California, San Diego

Please Note: This item is subject to recall.

Date Due

U.C.S.D.

JUN 10 2009  
APR 10 2010  
3101383

SSH INTERLIBRARY LOAN

CI 39 (5/97)

UCSD Lib.









# Little Boy



# リトルボーイ

**Little Boy The Arts of Japan's Exploding Subculture**



# Edited by **Takashi Murakami**

リトルボーイ  
爆発する日本のサブカルチャー・アート

村上隆・編著

## Contributors

**Toshio Okada**  
**Kaichirō Morikawa**  
**Noi Sawaragi**  
**Midori Matsui**  
**Alexandra Munroe**  
**Tom Eccles**  
**Katy Siegel**

Planning and Editing by  
**Chiaki Kasahara**

Bilingual Editing by  
**Reiko Tomii**

Design by  
**Takaya Gotō**

## 執筆

**岡田斗司夫**  
**森川嘉一郎**  
**樫木野衣**  
**松井みどり**  
**アレクサンドラ・モンロー**  
**トム・エクルズ**  
**ケイティー・シーゲル**

## 企画編集

**笠原ちあき**

## バイリンガル編集

**富井玲子**

## デザイン

**後藤隆哉**



Published by  
**Japan Society, New York**  
**Yale University Press, New Haven and London**

発行  
**ジャパン・ソサエティー**  
**イェール大学出版**



This volume accompanies the exhibition *Little Boy: The Arts of Japan's Exploding Subculture*, presented at Japan Society Gallery, New York, and venues throughout New York City from April 8 through July 24, 2005.

*Little Boy: The Arts of Japan's Exploding Subculture* is an exhibition and series of public art installations curated by Takashi Murakami and organized by Japan Society in collaboration with Public Art Fund.

This exhibition is sponsored by **Microsoft**.

Major support for this exhibition is provided by The W.L.S. Spencer Foundation and Kaikai Kiki Co., Ltd. and Kaikai Kiki New York, LLC.

Additional support is provided by E. Rhodes & Leona B. Carpenter Foundation, The Rosenkranz Foundation, The Andy Warhol Foundation for the Visual Arts, the National Endowment for the Arts, Asian Cultural Council, The Blakemore Foundation, and the Leadership Committee for *Little Boy*.

Artist support for this exhibition has been generously provided by Yoko Ono.

Transportation support is provided by **Japan Airlines**. 

Exhibitions at Japan Society Gallery are also made possible in part by the Lila Wallace-Reader's Digest Endowment Fund and the Friends of Arts & Culture.

Planning and Editing: Chiaki Kasahara (Kaikai Kiki)

Managing Editor: Reiko Tomii  
Project Editors: Melanie B.D. Klein and Kaoru Yanase  
Project Manager for Japan Society: Amy Kurlander

Design: Takaya Gotō and Lesley Chi (Goto Design, New York)

Production Managers: Sue Medlicott and Nerissa Vales  
(Working Dog Press, Whately, Mass.)

Manufactured by Gist and Herlin Press, West Haven, Conn.

Copyright  
© 2005 Japan Society, Inc.  
© 2005 Takashi Murakami/Kaikai Kiki Co., Ltd.  
All Rights Reserved.

No part of the contents of this book may be reproduced without the written permission of the publisher.

Every effort has been made to acknowledge correctly and contact the source and/or copyright holder of each picture.

ISBN 0-300-10285-2 (Yale University Press; hardbound)  
ISBN 0-913304-57-3 (Japan Society; softbound)  
Library of Congress Control Number: 2005922677



Japan Society Gallery  
333 East 47th Street  
New York, NY 10017  
www.japansociety.org



Yale University Press  
P.O. Box 209040  
New Haven, CT 06520-9040  
www.yalebooks.com

カイカイキキには特別のご協力をいただきました。

With special thanks to

**Kaikai Kiki**

Kaikai Kiki Co., Ltd.  
Marunuma Art Residence  
493 Kamiuchimagi, Asaka  
Saitama, 351-0001, JAPAN  
www.kaikaikiki.co.jp

Kaikai Kiki New York, LLC  
49 Maspeth Avenue, 2FL  
Brooklyn, NY 11211

本書は、ジャパン・ソサエティー・ギャラリー(ニューヨーク)とニューヨーク市内各所で開催された《リトルボーイ:爆発する日本のサブカルチャー・アート》展(会期 2005年4月8日〜7月24日)に際して出版されました。

《リトルボーイ:爆発する日本のサブカルチャー・アート》展は、村上隆のキュレーションによる展覧会と公共作品インスタレーション・シリーズにより構成され、パブリック・アート・ファンドの協力で、ジャパン・ソサエティーが企画しました。

本展はマイクロソフトの後援を受けています。

本展は、WLSスペンサー財団、有限会社カイカイキキ、カイカイキキ・ニューヨークより多大の助成をいただきました。

E・ローズ&リオナ・B・カーペンター財団、ローゼン克蘭ツ財団、アンディー・ウォーホル視覚芸術財団、全米芸術基金(NEA)、アジアン・カルチュラル・カウンシル(ACC)、ブレイクモア財団、《リトルボーイ》賛助会からも助成をいただきました。

オノ・ヨーコより文化交流促進の意味を込めて参加作家の支援を受けました。

日本航空より作品輸送のご協力をいただきました。

ジャパン・ソサエティー・ギャラリー開催の展覧会は、ライラ・ワラス=リーダーズダイジェスト基金とジャパン・ソサエティー芸術文化友の会のご支援をいただいております。

企画編集 笠原ちあき(カイカイキキ)

マネージング・エディター 富井玲子  
プロジェクト・エディター メラニー・B・D・クライン、梁瀬薫  
出版マネージャー エイミー・カーランダー(ジャパン・ソサエティー)

デザイン 後藤隆哉、手蘭芝(後藤デザイン、ニューヨーク)

製作マネージャー スー・メドルコット、ネリッサ・ヴェールズ  
(ワーキング・ドッグ・プレス、マサチューセッツ州ウェートリー)

印刷製本 ジスト・アンド・ハーリン・プレス(コネチカット州ウエスト・ヘーブン)

発行者の許諾なしに、本書の内容の一部あるいは全部を無断で複写複製することは禁じられています。

本書に掲載されている各図版の出典および著作権保持者名の記載には最善の注意を払いました。



# CONTENTS

vi	<b>Foreword</b> ご挨拶
viii	<b>Acknowledgements</b> 謝辞
xiii/xiv	<b>Notes to the Reader/Japanese Key Words</b> 凡例/日本語のキーワード
1	<b>Little Boy (Plates and Entries)</b> Edited by Takashi Murakami リトルボーイ(図版と解説) 編 村上隆
98	<b>Earth In My Window</b> Takashi Murakami 窓に地球 村上隆
150	<b>Superflat Trilogy</b> <b>Greetings, You Are Alive</b> Takashi Murakami SUPERFLAT TRILOGY—拝啓 君は生きている 村上隆
164	<b>Otaku Talk</b> Toshio Okada and Kaichirō Morikawa, moderated by Takashi Murakami オタク・トーク 岡田斗司夫×森川嘉一郎 司会 村上隆
186	<b>On the Battlefield of “Superflat”</b> <b>Subculture and Art In Postwar Japan</b> Noi Sawaragi スーパーフラットという戦場で—戦後、日本のサブカルチャーと美術 榎木野衣
208	<b>Beyond the Pleasure Room to a Chaotic Street</b> <b>Transformations of Cute Subculture In the Art of the Japanese Nineties</b> Midori Matsui 快樂ルームからカオスな街頭へ—90年代日本美術における可愛いサブカルチャーの変容 松井みどり
240	<b>Introducing Little Boy</b> Alexandra Munroe 《リトルボーイ》を紹介します アレクサンドラ・モンロー
262	<b>Murakami’s Manhattan Project</b> Tom Eccles 村上隆のマンハッタン・プロジェクト トム・エクルズ
268	<b>In the Air</b> Katy Siegel 宙空にて ケイティ・シーゲル
290	<b>Further Readings</b> Midori Matsui, Tom Looser, and Reiko Tomii 読書リスト 松井みどり、トム・ローサー、富井玲子
296	<b>Catalogue Staff List</b> カタログ・スタッフリスト
298	<b>Japan Society</b> Officers and Directors of Japan Society, Friends of Arts & Culture, and Art Advisory Committee ジャパン・ソサエティー理事会、ジャパン・ソサエティー芸術文化友の会、美術諮問委員会



# FOREWORD

Japan Society is delighted to present *Little Boy: The Arts of Japan's Exploding Subculture*. Encompassing a far-ranging exhibition, a series of public art installations, and this comprehensive book, this project presents a dynamic picture of contemporary Japanese culture from the unique perspective of Takashi Murakami, one of the most celebrated artists working anywhere in the world today. *Little Boy* explores the culture of postwar Japan through its arts and popular visual media, focusing on the youth subcultures of *otaku* (roughly translated as "geeks" or "pop culture fanatics") and their influence upon Japan's artistic vanguard of the 1990s and today.

Mr. Murakami proposes a radical interpretation of the historical forces that continue to shape contemporary Japanese art and its distinct graphic languages, locating the birth of these new cultural forms in the trauma and generational aftershock of World War II and its atomic devastation. Introducing the work of key manga (comic book) and anime (animation) creators alongside leading Neo Pop painters and sculptors, *Little Boy* investigates the meanings of Japan's "post-postwar" cultural products, and lends fascinating context to images—such as Godzilla and Hello Kitty—that have entered the global mainstream of popular culture. The Japan Society Gallery exhibition, Public Art Fund installations, our related season of public programs, and this comprehensive book explore the phenomena of "Cool Japan," whose popular products have created enormous markets within Japan and across Asia and the U.S., comprising a colossal industry at the core of Japan's "soft power"—the nation's global cultural influence of the past decade.

*Little Boy: The Arts of Japan's Exploding Subculture* is the result of a remarkable collaboration between Japan Society and Public Art Fund. Our institutions believe in expanding the public's knowledge and experience of art through innovative programming, and *Little Boy* is a vivid example of the creative energies that are released when two quite different organizations unite in a common purpose. Japan Society, founded in 1907, has long been dedicated to the promotion of greater awareness, understanding, and cooperation between the peoples of the United States and Japan through its activities in the realms of arts and culture, global affairs, and education. Presenting Japan's most compelling artists, cultural movements, and ideas to an American audience is central to Japan Society Gallery's mission, and *Little Boy* builds upon recent exhibitions that have contributed to the scholarship and appreciation of modern and contemporary Japanese art in the West. Public Art Fund, founded in 1977, creates public exhibitions in New York City's urban spaces, often on a scale inconceivable within a gallery context. In 2003, Public Art Fund organized Takashi Murakami's *Reversed Double Helix*, a monumental installation of the artist's sculptures and gigantic inflatable balloons at Rockefeller Center. That dramatic public event led to the collaboration between our two organizations and the desire to augment the scope of the exhibition, commissioning new works for New York City's public spaces and various media outlets. We are grateful to Susan Freedman, President, and Tom Eccles, Director, of Public Art Fund for their contributions to this project's essential dimension in New York City's public spaces and mass transit system.

This project was conceived and developed by Alexandra Munroe, Vice President for Arts and Culture and Director of Japan Society Gallery. We are grateful for her creative leadership as project

ご挨拶 この度、ジャパン・ソサエティーは《リトルボーイ：爆発する日本のサブカルチャー・アート》展を開催することになりました。本展は、今日世界で最も注目度の高いアーティストの一人である村上隆の独創的な視点を通して現代日本文化のダイナミックな側面を、公共空間のプロジェクト・シリーズや総合的カタログ出版などを含めて多角的に紹介いたします。《リトルボーイ》展は「おたく」の作る若者サブカルチャーに焦点をあて、それが1990年代から今日に至る日本美術の最先端部分にいかに関与を与えたかを考えながら、芸術と大衆視覚メディアを通して、戦後の日本文化を探究するものです。

村上氏は、その革新的な視点で現代日本美術とその独自の視覚言語を考え、それらに影響を与え続けている歴史の影響力の大きさを提示し、第二次世界大戦と原爆のトラウマ、そして後継世代が受けたトラウマの余波の中に新しい文化形成の発端を探ります。《リトルボーイ》展は、日本のネオポップ運動をリードする画家、彫刻家とともに、重要なマンガ・アニメのクリエイターたちの作品を紹介しながら日本の「ポスト戦後」文化の生産の意味を考え、世界のポップ・カルチャーに君臨するゴジラやハローキティのようなイメージを理解するための興味深いコンテクストを解明します。過去十数年間にわたって「クール・ジャパン」のポップな文化産物は、日本国内は言うに及ばずアジアやアメリカにまで巨大な市場を形成し、グローバル文化に影響を及ぼしている日本の「ソフト・パワー」の核心を成してきました。この「クール・ジャパン」現象を解明する試みとして、今回のジャパン・ソサエティー・ギャラリーでの展覧会、パブリック・アート・ファンドによる公共作品、関連のパブリック・プログラム、そして総合的カタログ出版は構想されています。

本展《リトルボーイ：爆発する日本のサブカルチャー・アート》は、ジャパン・ソサエティーとパブリック・アート・ファンドの素晴らしい協力が結実して実現いたしました。私どもは革新的なプログラムを通じて、一般の方々のアートの知識と経験を拡張することを使命としております。《リトルボーイ》展では、まったく異なる二つの機関が共通の目的を掲げ、クリエイティブな力を一つのプロジェクトに注ぎうるという格好の事例となりました。1907年に創立以来、ジャパン・ソサエティーは芸術文化、国際関係、教育の分野において、日米間の人々の意識の向上、理解、そして相互交流の奨励に貢献してまいりました。日本の重要な芸術家や文化動向、文化思想を米国に紹介することは、ジャパン・ソサエティー・ギャラリーの使命です。本展は、西洋における近現代日本美術の理解・研究に貢献してきた展覧会の歴史に新たな一頁を加えるものです。また1977年に創立されたパブリック・アート・ファンドは、屋内のギャラリーではとうてい不可能なスケールに挑戦しながら、ニューヨークの都市空間を舞台に公共展を展開しています。2003年にはロックフェラーセンターにおいて、村上隆の巨大なバルーンと彫刻作品によるモニュメンタルなインスタレーション《二重螺旋逆転》を組織いたしました。そのドラマチックな公共展示をきっかけに、ジャパン・ソサエティーとパブリック・アート・ファンドのコラボレーションが始まり、展示の範囲を拡大したいという希望を実現させ、さまざまな作品形態と発表形態の新作をニューヨークの公共空間のために依頼するという大プロジェクトにまで発展しました。ニューヨーク市の公共空間と公共交通機関における本プロジェクトの中核部分に多大な貢献をしてくださったパブリック・アート・ファンドの代表取締役スーザン・K・フリードマンとシニア・ディレクター トム・エクルズに深く感謝いたします。

本展は、ジャパン・ソサエティー芸術文化担当バイス・プレジデント、同ギャラリー館長アレクサンドラ・モンローにより発案、展開されました。クリエイティブなリーダーシップを発揮して本プロジェクトを統括したモンローに、そして《リトルボーイ》の野心的なビジョンの実



director and for the superb staffs of Japan Society Gallery and Public Art Fund, who together have realized *Little Boy's* ambitious vision.

At Japan Society, we also thank Executive Vice President Kendall Hubert; Vice President Carl Schellhorn; Individual Giving Director Diana Foster; Corporate and Institutional Giving Director Hillary Strong; and Ann Niehoff, Laura Manheim, Christy Jones, and Mie Igarashi of the Development office, whose efforts have made this project among Japan Society's most important achievements. *Little Boy* is the centerpiece of the Spring 2005 season at Japan Society, *Cool Japan: Otaku Strikes!*, which features related public programs in theater and film, lectures, and educational outreach to K-12 groups. These integrated activities have been directed by Yoko Shioya, Hikari Hori, Katharina Belting, and Elaine Vukov, respectively, with key contributions by Global Affairs Vice President Daniel Rosenblum and Communications Director Lori Hamamoto. We are also delighted to cooperate with Barbara London, Curator of Video Art at the Museum of Modern Art, New York, which presents a film series on Japanese anime in conjunction with *Little Boy*.

At Public Art Fund, this exhibition would not have been possible without the dedicated efforts of our colleagues, Project Director Richard Griggs, Communications Director Anne Wehr, and Installation Coordinator Yayoi Sakurai, each of whom has brought personal expertise to this challenging exhibition.

*Little Boy* was a large and complex project, and Japan Society and Public Art Fund extend appreciation to the corporate sponsors, foundation grantors, and individuals who made the exhibition, catalogue, and public art installations possible. We are indebted to our major corporate sponsors, Microsoft, and to Japan Airlines for critical transportation assistance. We also thank The W.L.S. Spencer Foundation; Kaikai Kiki Co., Ltd.; Kaikai Kiki New York, LLC; E. Rhodes & Leona B. Carpenter Foundation; The Rosenkranz Foundation; The Andy Warhol Foundation for the Visual Arts; the National Endowment for the Arts; Asian Cultural Council; The Blakemore Foundation; and the Leadership Committee for *Little Boy* for their generous support of the project. Yoko Ono generously provided support for the artists in the exhibition, and we are grateful for her dedication to cultural exchange. Exhibitions at Japan Society Gallery are also made possible in part by the Lila Wallace-Reader's Digest Endowment Fund and the Friends of Arts & Culture. We also thank Henry Cornell, whose generous gift supports installations at Japan Society Gallery.

More than perhaps any other artist of the past decade, Takashi Murakami has broadened and transformed the possibilities for contemporary art, exploding the boundaries between fine and popular art, museums and public spaces, subculture and mass media, fashion, and even politics. We are tremendously grateful for his willingness to undertake this curatorial endeavor, and for the intellectual daring and creative innovation with which he infused the project. We offer our thanks to Mr. Murakami; to the artists and staff of his company, Kaikai Kiki; and to all of the artists and creators whose work has brought *Little Boy* to life.

Frank L. Ellsworth  
President  
Japan Society

現に取り組んでくれたジャパン・ソサエティー・ギャラリーとパブリック・アート・ファンドの優秀なスタッフの方々に謝意を表します。

またジャパン・ソサエティーにおきまして今回の意義ある展覧会の実現に多大な貢献を寄せた副理事長ケンダル・ヒューバート、バイス・プレジデント カール・シェルホーン、個人寄付担当部長ダイアナ・フォスター、企業・団体寄付担当部長ヒラリー・ストロング、そして資金調達部のアン・ニーホフ、ローラ・マンハイム、クリスティー・ジョーンズ、五十嵐三恵に感謝の意を表します。《リトルボーイ》展は、2005年ジャパン・ソサエティーの春季プログラム《Cool Japan: おたく時代到来!》の中心となる行事です。展覧会に加えて演劇や映画のパブリック・プログラム、関連講演会、さらに幼稚園から高校生までを対象とした学校教育まで多岐にわたるプログラムを用意しています。これらはそれぞれ塩谷陽子、堀ひかり、カタリーナ・ベルティング、イレーン・ヴコフによって企画されました。国際関係事業担当バイス・プレジデント ダニエル・ローゼンブルムと広報部長ロリ・ハマトの多大な貢献に感謝し、ここに記します。さらに本展に関連して日本のアニメによるフィルム・シリーズを開催するニューヨーク近代美術館ビデオアート部キュレーター バーバラ・ロンドンのご協力に感謝いたします。

パブリック・アート・ファンドにおきましては、プロジェクト・ディレクター リチャード・グリッグス、コミュニケーション・ディレクター アン・ウィアー、インスタレーション・コーディネーター 櫻井やよいの献身的な尽力なしには本展開催は実現しなかったでしょう。

《リトルボーイ》展は大規模で複雑な展覧会プロジェクトとなりました。ジャパン・ソサエティーとパブリック・アート・ファンドは、本展の開催、カタログ出版、そして公共作品インスタレーションを可能にくださった企業、財団、個人のご支援に深甚な謝意を表します。企業協賛をいただきましたマイクロソフト社、また作品輸送にご協力をいただきました日本航空に心よりのお礼を申し上げます。また、WLS スペンサー財団、有限会社カイカイキキ、カイカイキキ・ニューヨーク、E・ローズ&リオン・B・カーペンター財団、ローゼンクランツ財団、アンディー・ウォーホル視覚芸術財団、国立芸術基金、アジア・カルチュラル・カウンシル(ACC)、ブレイクモア財団、《リトルボーイ》展後援会には、多大の助成をいただいたことに感謝します。オノ・ヨーコより文化交流促進の意味を込めて参加作家の支援を受けました。また、ジャパン・ソサエティー・ギャラリー開催の展覧会は、ライラ・ワラス＝リーダーズダイジェスト基金とジャパン・ソサエティー芸術文化友の会のご支援をいただいております。また、ジャパン・ソサエティー・ギャラリーでの展示に際して、ヘンリー・コーネルより多大な助成をいただきました。

過去十数年間を振り返り、村上隆ほど現代美術の可能性を拡張し、転換させたアーティストはいないでしょう。村上氏は、美術と大衆芸術の間の、美術館と公共空間の間の、サブカルチャーとマスメディア、ファッション、さらには政治との間にある境界線を打破してきました。村上氏が展覧会企画を快く引き受けてくださり、また本プロジェクトに大胆な知性と創造の革新をもたらしてくださったことに心より感謝いたします。村上氏のカイカイキキのスタッフとアーティスト、そして《リトルボーイ》展に参加し展覧会をエキサイティングなものにくださったアーティストとクリエイターの皆さまに、この場を借りて感謝の意を表します。

(文中敬称略)

ジャパン・ソサエティー  
理事長  
フランク・L・エルズワース



# ACKNOWLEDGEMENTS

*Little Boy: The Arts of Japan's Exploding Subculture* is an extraordinary exhibition curated by Takashi Murakami as the third and final installment of his *Superflat* exhibition series. This dynamic exposition of a distinctly Japanese visual language draws its potent imagery from a wide array of media, traversing the boundaries of "high" and "low" art in new and unexpected ways. The *Superflat* series, initiated by Murakami in 2000, introduced the work of a new wave of Japanese artists to an international audience—and, in so doing, considered the visual and aesthetic context from which contemporary Japanese art has emerged. *Little Boy* focuses on the phenomenally influential manifestations of *otaku* culture, the subculture of "geeks" or "pop culture fanatics," a hyperbolic, fantastic world where meticulous technique, apocalyptic imagery, information and imaging technologies, commerce, and artistic vanguards meet. This publication and exhibition provide a unique document of a transformational moment in Japan's history; more than the previous *Superflat* exhibitions and publications, *Little Boy* draws upon historical source material to illuminate the cultural conditions and influences that shape the work of Japanese artists today. As Murakami argues in this exhibition, the unresolved conflicts of Japan's postwar evolution comprise the explosive context for Japan's pop cultural forms and the subcultures surrounding *otaku*.

At Japan Society, *Little Boy* has been conceived as the centerpiece of a season of events that offer various perspectives on the global appeal and significance of Japan's popular culture. *Cool Japan: Otaku Strikes!* is an integrated season of programming that will bring recent innovations in Japanese music, film, video, performance art, design, and merchandising to a diverse audience throughout the spring and summer of 2005, making the most of Japan Society's multidisciplinary strengths and expertise. At Public Art Fund, the exhibition expands outdoors with presentations of large-scale installations that feature work by ingenious young Japanese artists nurtured and promoted by Murakami through his famous Kaikai Kiki studio. These installations have added a spectacular dimension to *Little Boy* while greatly expanding the audience and the visual and social contexts for the exhibition.

A project of this magnitude requires the talent and dedication of many individuals. Gen Watanabe, Executive Director of Murakami's corporation, Kaikai Kiki, has guided our collaboration with Murakami from the inception of the project. His wise counsel, insights, and good cheer were invaluable as we navigated our often precarious way through "Murakamiland." Yūko Sakata, project director at Kaikai Kiki, New York, has been a conscientious partner throughout the course of this project, and we thank her for her patient, capable responses to our endless requests for materials and administrative assistance. Members of the Kaikai Kiki staff have played key roles in realizing the exhibition at Japan Society and the installations by Public Art Fund, and we are delighted to acknowledge their ingenuity and expertise. We thank Chiaki Kasahara, Project Director in Asaka, Japan, for assistance at various stages of production. Jun Tagawa, Mitsuo Hosokawa, and Akira Wada helped devise the physical and spatial plan of the exhibition, and Chiho Aoshima, Ira Becky "Bucho," Kazuhiko Mizuno, and Tsuyoshi Takasaki worked on various components of the design; Mr. assisted with shipping.

謝辞 《リトルボーイ:爆発する日本のサブカルチャー・アート》は、村上隆のキュレーションによる展覧会シリーズ《スーパーフラット》三部作の最後を飾るにふさわしい素晴らしい展覧会となりました。これまで想像もしなかった意外な視点で芸術の「ハイ(高尚)」と「ロウ(低俗)」を越境し、多岐にわたる表現媒体を横断して選ばれたインパクトの強い作品から構成された本展は、日本独自の視覚言語をダイナミックに探求します。2000年に始まった村上の《スーパーフラット》三部作は、日本の新世代アーティストを世界に紹介するものとなり、現代日本美術の起源となった視覚文化と美学を考察しました。《リトルボーイ》展では、現代日本文化に多大な影響をおよぼす「おたく」文化の諸側面に焦点をあてます。村上の見たおたく文化は、誇張されたファンタジーの世界で、細部にまで精確な技術、黙示録的イメージ、情報テクノロジーや画像テクノロジー、商業、そして芸術の前衛が会う世界でもあります。本展と本展カタログは、日本の現代史における一大変革の瞬間をドキュメントするユニークな記録となるでしょう。《リトルボーイ》展では、今日の日本人アーティストの作品の背景となる文化的条件や影響を考えるために、前二回の《スーパーフラット》展とその関連出版物以上に、歴史的状況に重点を置いています。つまり、日本の戦後史における未解決の矛盾が日本のポップ・カルチャーとおたくを取り巻くサブカルチャーの爆発的なコンテキストとなっていると本展で村上は主張するのです。

《リトルボーイ》展は、ジャパン・ソサエティーが本年度春夏シーズンに企画した日本のポップ・カルチャーの世界的アピールとその重要性を幅広い視点から考察するプログラム《Cool Japan: おたく時代到来!》の中心的なイベントとなります。《Cool Japan》プログラムは、多分野にわたって蓄積されたジャパン・ソサエティーの専門知識とスタッフを総動員して、最先端の日本の音楽、映画、ビデオ、演劇、デザイン、商品などを2005年の春から夏にかけて多くの皆様にご高覧いただきます。パブリック・アート・ファンドは、村上のカイカイキキ・スタジオが育てプロモートする日本の独創的な若いアーティストの大規模なインスタレーションを披露して屋外に展覧会を拡張します。《リトルボーイ》展にスペクタクルの要素を付加するのみならず、より広い観客層にコミュニケーションの輪を広げ、展覧会の視覚的・社会的コンテキストを拡張する役割も果たしています。

今回のような大規模プロジェクトには、多くの人々の才能と貢献が不可欠であることは言うまでもありません。村上の会社カイカイキキ・ニューヨークでエグゼクティブ・ディレクターの渡辺元は、私たちと村上の協力体制をプロジェクトの初期段階から導いてくださいました。彼の賢明な助言、洞察、奨励は「村上世界」の関門を通過するにあたり非常に貴重なものでした。プロジェクト・ディレクターを務めた坂田祐子は、本展実現の全過程において誠実なパートナーでした。私どもの煩雑な資料情報請求に根気よく有能に対応してくださったこと、プロジェクト運営に多大なご助力をいただいたことに感謝を表します。カイカイキキのスタッフの皆さんは、ジャパン・ソサエティーでの展覧会とパブリック・アート・ファンドのインスタレーションに不可欠な役割を担ってくださいました。彼らが臨機応変に発揮した才能と専門的能力をここに記し感謝に代えさせていただきます。朝霞でプロジェクト・ディレクターを務めた笠原あきには制作における様々な段階でご援助をいただき心より感謝いたします。また田川純、細川光夫、和田章には展示設営の設計を、青島千穂、伊良ベッキ一部長、水野和彦、高崎剛には展示デザインの様々な側面を、Mr.には作品輸送を、ラッキーワイ



Many thanks to Lucky Wide Co., Ltd., for shipping and installation support. Project management and support were provided by Chinatsu Ban, Yūko Tamura, Masami Nakagawa, Noriko Hiraki, Yūichirō Ichige, Kyōko Okano, Nobuko Sakamoto, Saori Tanaka, Joshua Weeks, Hiroe Chiba, and Mayuko Ōtsubo. Yoshiyuki Mashimo and Naoya Mishima assisted in coordinating the catalogue texts and authors in Japan. Additionally, Shunji Hobara, Masahiko Asano, and Yayoi Kojima lent their expertise to the editing of the entries. New photography was provided by Hideyuki Motegi.

From the start of this project, *Little Boy* has been not just an exhibition but also a book, and we are honored that Yale University Press is our publication partner in this completely bilingual catalogue, an undertaking of great significance for the understanding and appreciation of contemporary Japanese art. We are grateful to John Donatch and Patricia Fidler for their enthusiastic support of *Little Boy* and steady engagement with its many complexities. The authors of the catalogue are among the leading scholars in the study of Japanese pop art and *otaku* culture. Noi Sawaragi, Midori Matsui, Katy Siegel, Kaichirō Morikawa, and Toshio Okada have our admiration and gratitude for their contributions. We also thank Midori and Tom Looser for compiling an informative list of further readings. On the book's editorial and production team, Managing Editor Reiko Tomii has demonstrated her usual mastery of the editorial process, from compiling manuscripts, crafting schedules, and coordinating workflow to controlling a prodigious amount of textual and visual data, while also serving as the book's chief translator. Reiko expertly met and managed the challenges of a bilingual publication, overcoming each hurdle in both English and Japanese with ease. Reiko and Melanie Klein have done an excellent job of co-editing the book under circumstances continually in flux, and we are grateful for their meticulous work and expertise. Many thanks to Linda Hoaglund (with Judith Aley) for her fine translations and astute input, and to Kaoru Yanase for English-to-Japanese translation and editing; Yasuko Nakajima provided research assistance for the captions. Haruko Hoyle also assisted with translation, and Mayumi Lincicom aided in the initial translation of the essay drafts. We are immensely grateful to Yoshiko Yoneyama, Loans and Permissions Coordinator in Japan, who persistently and diligently navigated the complexities of this project, researching and obtaining reproduction rights and photographs for the catalogue, and preparing loans for the exhibition. She was ably assisted by Maki Izumikawa and Mari Satō. Office Miyazaki, Inc. (Hisako Miyazaki, Alexander O. Smith, and Matt Alt) assisted in the translation and editing of Murakami's essays. Hisanori Nukada has contributed much material and insider's information to the catalogue entries, aided by Yuri Morita. Amy Kurlander, Manager of Publications and Education at Japan Society Gallery, ably directed the book's administration, and managed relationships with Japan Society's partner institutions and the large cast of individuals who contributed to the project. The book's superb design and graphics are the work of Goto Design, New York, and we are grateful to Takaya Gotō and Lesley Chi for their creative and intellectual contributions to the process of developing the show, catalogue, and exhibition graphics. Takaya's role as collaborator on the project has ensured a brilliant and lasting publication. Takashi Konuma contributed to the design of the Japanese title logo. Computer production of the book was handled by Chung Chiang, and

ドには作品輸送と設営のサポートを担当していただきました。坂知夏、田村裕子、中川正美、平木紀子、市毛友一郎、岡野京子、坂本伸子、田中さおり、ジョシュア・ウィークス、千葉宏恵、大坪麻夕子にはマネージメントとプロジェクト全般のサポートを、真下義之と三島直也には日本でのテキスト作成補助とコーディネートをしていただきました。また、穂原俊二、あさのまさひこ、児島やよいにはご専門の立場から一部原稿監修を、そして茂手木秀行にはカタログ用撮り下ろし撮影をしていただきました。

《リトルボーイ》企画の初期段階から、展覧会だけではなくカタログ出版が同時に構想されました。現代日本美術の理解を促進するために完全バイリンガル出版となっています。ここに、その出版の重要なパートナーとなっていたイェール大学出版に敬意を表します。そして、本書《リトルボーイ》を熱烈にサポートし、複雑な出版業務を堅実に統括してくださったジョン・ドナティッチとパトリシア・フィドラーに感謝いたします。カタログの寄稿者は日本美術とおたくカルチャーの研究における第一人者が揃いました。榎木野衣、松井みどり、ケイティー・シーグル、森川嘉一郎、そして岡田斗司夫のご尽力には賞賛と感謝の念が絶えません。また、本展の出品作品や背景をより一層理解し研究するのに欠かせない文献をまとめてくださった松井みどりとトム・ローサーに感謝いたします。本書の編集制作チームにおいて編集主幹を務めた富井玲子は、テキスト翻訳の多くを担当すると共に、テキストの編集監修、スケジュール調整をはじめ莫大な量のテキストとビジュアルデータを統括し、編集制作作業を順調に進行させるという任務をいつもながらの見事な手腕で成し遂げました。また、バイリンガル出版編集の任務を有能に果たし、英語・日本語のそれぞれの言語での作業を見事に統御しました。富井玲子とメラニー・クレインはテキスト編集にあたり、流動する状況の中で素晴らしい手腕を見せました。その綿密かつ専門的貢献に改めて敬意を表します。また優秀な翻訳と繊細なアドバイスをくださったリンダ・ホーグランドとジュディス・エイリー、日本語翻訳・編集の梁瀬薫、作品キャプションの調査をアシストした中島保子、翻訳を一部担当したホイル治子、テキストの初期翻訳を手がけたマユミ・リンシコムに多大な感謝を表します。日本にて作品借用・写真許諾コーディネーターを務めた米山佳子は、複雑な本プロジェクトの作業を根気強く堅実に遂行し、カタログに必要な写真を調査し、イメージ・著作権確保にあたり、また展覧会の作品借用の準備にあたりました。泉川真紀と佐藤真理は、米山を有能にアシストしました。また、オフィス宮崎(宮崎壽子、アレキサンダー・O・スミス、マット・アルト)は、村上テキストの翻訳と翻訳編集に協力しました。額田久徳とアシスタントの森田由利は、作品解説のために数多くの資料を収集し、またインサイダーでなければ分からない情報をも提供してくださいました。ジャパン・ソサエティー・ギャラリーの教育・出版担当マネージャーのエイミー・カーランダーは出版のマネージメントに加えて協力機関との連絡、本展に貢献してくださった数多くの個人との連携を滞りなく実行しました。本書の素晴らしいデザインはニューヨークの後藤デザインが手掛けました。カタログのみならず、展覧会や展示関連デザインを準備する過程で知性溢れるアドバイスをしてくださった同社の後藤隆哉と季蘭芝に心から感謝いたします。特に後藤隆哉は本プロジェクトの協働者であり、彼の才気溢れるデザインにより本書は長く後世に残ることでしょう。小沼孝至は日本語ロゴ制作に協力しました。コンピュータによるカタログ制作は江中が、また制作マネージャーはワーキング・ドッグ・プレスのスー・メドルコット、ネリッサ・ヴェールズがあたりました。

ジャパン・ソサエティーでは、理事長フランク・L・エルズワース、副理事長ケンダル・ヒューバートが本展を全面的に支援し、プロジェクト全体を通して援助してくださったことに感謝いたします。広報部長ロリ・



credit goes to Sue Medlicott and Nerissa Vales of Working Dog Press for print production.

At Japan Society, we thank Frank L. Ellsworth, President, and Kendall Hubert, Executive Vice President, for embracing this project and providing support throughout. Public relations have been expertly handled by Lori Hamamoto, Director of Communications, and Gayle Snible, Press Officer. Diana Foster, Director of Individual Giving; Hillary Strong, Director of Corporate and Institutional Giving; and Ann Niehoff, Senior Development Officer, worked tirelessly to raise funds for this ambitious endeavor. Japan Society Program Directors Daniel Rosenblum, Elaine Vukov, Yoko Shioya, Katharina Belting, and Hikari Hori and their staffs have created a tremendous slate of relevant programming at Japan Society for the entire Spring 2005 season.

The staff of Japan Society Gallery has successfully steered this project through many difficult phases, and it is a pleasure to acknowledge their efforts and achievements. Assistant Director Hyunsoo Woo has tackled countless administrative and financial issues with great precision and judgement; Eleni Cocordas, Exhibitions Manager, has shown outstanding professionalism and tact in coordinating loans to the exhibition and in directing the many parts and players, here and in Japan, of a particularly daunting installation; Amy Kurlander has skillfully edited and coordinated the production and installation of exhibition text and graphics; and Haruko Hoyle, Gallery Press Officer and Special Assistant to the Vice President of Arts and Culture, has assisted and advised on a multitude of tasks, from organizing travel and meetings to translating correspondence and materials for publicity and education with unfailing proficiency. Many thanks to Gallery Assistant Vanessa Quinn and intern Rina Aihara for their indispensable assistance at various stages of this many-layered project. The installation design is the creation of Imrey Culbert, and we are grateful to Tim Culbert and Celia Imrey for their keen appreciation of the artist/curator's ever-expanding vision; to Scott Hoefer and his staff at Insight Group for fabricating the installation architecture; and to our art handlers, Jeff Nemeth, Jennifer Bezjak, and Jonathan Newman. We also thank Hisashi Oguchi and the staff at Art Crating for special assistance with the installation. Studio P undertook the exhibition production. We also thank Sondra Castile, Conservation Advisor; Miko McGinty, Graphics Consultant; and Jeff Nemeth, Chief Art Handler, for their years of dedicated service to Japan Society Gallery. John Melick and the outstanding staff at Blue Medium have mounted an extraordinarily effective publicity campaign for *Little Boy*, and we are grateful for the expertise, creativity, and unstinting enthusiasm that they have brought to this project.

At Public Art Fund, Richard Griggs, Project Director; Anne Wehr, Director of Communications; and Yayoi Sakurai, Installation Coordinator, have been instrumental to the exhibition's success. Bringing contemporary art into New York City's public spaces is always a challenging proposition, and they have capably managed the public art component of this project from its outset. Many thanks to Marianne Boesky Gallery, New York, and Blum and Poe Gallery, Los Angeles, for critical advice and assistance. We also thank Galerie Emmanuel Perrotin, Paris, and Tomio Koyama Gallery, Tokyo, for facilitating certain loans. Japan Society extends special thanks to Bandai and Sunrise for their cooperation. We are enormously grateful for the generosity and support shown by our

ハマモト、広報担当ゲイル・スナイブルが広報で、また個人寄付担当部長ダイアナ・フォスター、企業・団体寄付担当部長ヒラリー・ストロング、資金調達部上席担当アン・ニーホフは、プロジェクトに必要な資金調達目標を達成するために多大な努力を尽くしました。ダニエル・ローゼンブルム、イレーン・ブコフ、塩谷陽子、カタリーナ・ベルティング、堀ひかりなどの諸事業部の部長たち、そして担当スタッフのおかげで、2005年春季シーズン全体を通して意義あるプログラムができました。

ジャパン・ソサエティー・ギャラリーのスタッフは数々の難題に対応しながら本展を実現にまで導きました。ここにスタッフたちの努力と成果を称えます。副館長ヒュンソー・ウーは運営、財務関係において適切な判断で対応しました。展覧会担当マネージャー エレニ・ココーダスは、展覧会のための作品借用コーディネーションから複雑を極めた展示設営をはじめ、卓越したプロ精神で数々の展示関係の職務を遂行し米国と日本における参加者の指揮をとりました。エイミー・カーランダーは展示パネルと展示グラフィックを巧みに編集しその制作・設置をコーディネートしました。ギャラリー・オフィサー、ギャラリー・プレス担当ホイリ治子は旅行や打ち合わせの手配から通信通訳、広報と教育用の資料まで多種多様な作業に的確に対処しました。また、この多層的なプロジェクトの諸段階で、ギャラリー・アシスタント ヴァネッサ・クインとインターン相原理奈の存在は不可欠でした。展示デザインはイムリー・カルバートです。絶えず拡張していくキュレーター村上のビジョンを理解したティム・カルバートとシリア・イムリーの鋭い眼識に敬意を表します。スコット・ホーファーとインサイト・グループのスタッフには展示設営を、ジェフ・ネメス、ジェニファー・ベズジャック、ジョナサン・ニューマンにはアートハンドラーの仕事をしていただきました。そして小口尚思やアート・クレーティングのスタッフには展示の特別なアシスタンスを、スタジオPには設営関係のプロダクションを行っていただきました。また長年ジャパン・ソサエティーに貢献くださっている保存修復アドバイザー ソンドラ・カスティール、グラフィック・アドバイザー ミコ・マギンティー、チーフ・アートハンドラー ジェフ・ネメスに感謝いたします。《リトルボーイ》展開催に際し、ブルー・メディア社のジョン・メリックと優れたスタッフの尽力により、大変効果的な広告キャンペーンがくりひろげられました。本企画によせてくださった彼らの専門知識、創造性、熱意に厚くお礼を申し上げます。

パブリック・アート・ファンドでは、プロジェクト・ディレクター リチャード・グリッグス、コミュニケーション・ディレクター アン・ウィアー、インスタレーション・コーディネーター 櫻井やよいは、展覧会の成功に重要な役割を果たしました。ニューヨーク市の公共スペースに現代美術を持ち込むのは常に挑戦的な企画だといえますが、パブリック・アート・ファンドは、初期段階から実現までパブリック・アートを本展の構成要素として巧みに組織しました。ニューヨークのマリアン・ボースキー・ギャラリー、ロサンゼルス・ブラム&ポー・ギャラリーの貴重な助言と援助に、また作品貸し出しに快く協力してくださったバリのギャルリ・エマニュエル・ペロタン、東京の小山登美夫ギャラリーにも深く感謝いたします。ジャパン・ソサエティーは、株式会社バンダイおよび株式会社サンライズのご協力に対し、特別にお礼申し上げます。そして寛大な援助をもって作品をお貸しくださった方々に深い感謝を表すると同時に、そのお名前を次ページに謹んで記させていただきます。また海洋堂からは、アート&カルチャー・ガラ・ベネフィットのための特別エディションギフトをご提供いただきましたことに感謝いたします。また、キセルにはオープニング・パーティにおける卓越した音楽性を感じさせるパフォーマンスと素晴らしい歌唱を録音したCDのカatalogへの提供を頂いたことに大きな感謝を捧げます。

最後になりましたが、村上隆のたゆまぬコラボレーションに深く敬



lenders, and are proud to list them on the following page. We also thank Kaiyōdō for providing special-edition gifts to our guests at Japan Society's Arts & Culture Gala. In addition, we thank Kicell for their musical performance at the exhibition's opening reception, as well as their generous gift of CDs, which include the songs featured in the catalogue.

Finally, we are grateful for the enduring collaboration of Takashi Murakami, whose creative and intellectual ambition has inspired us throughout the course of this project. In helping to realize the daring vision of our artist/curator, we have tested and expanded the parameters of our own curatorial practices, and those of our respective institutions. It has been an extraordinary journey for all of us to follow through on the revolutionary ideas and methods of an artist of Murakami's brilliance and importance. And perhaps it is no coincidence that this exhibition and publication are taking place on the sixtieth anniversary of the end of World War II. We believe *Little Boy* will have lasting impact on how America understands the art and thought of Japan today, and how that art and thought is in turn shaping global culture.

Alexandra Munroe  
Director, Japan Society Gallery  
and Vice President, Arts and Culture  
Japan Society

Tom Eccles  
Executive Director  
Public Art Fund

意を表します。村上の創造性と知性にあふれた壮大なビジョンは本展全体を通して私たちに多大な影響を与えました。そしてアーティスト＝キュレーター村上の大胆なビジョンを実現させるプロセスで、私たち両機関は展覧会企画の常識や慣例を再検討、拡張することになりました。村上隆という才気溢れた重要なアーティストの革命的なアイデアと方法論に導かれて、私たちは素晴らしい旅の道りを共に歩むこととなりました。はからずも第二次世界大戦終了から60周年の2005年に本展開催とカタログ出版の運びとなりましたが、ある種偶然を越えたものを感じさせられます。どのように現代日本のアートと思想を理解するのか、どのように日本のアートと思想がグローバル文化形成の一端を担っているのか、それらのことを『リトルボーイ』は教えてくれました。それが長くアメリカ人の心に残っていくであろうことを、私たちは確信しています。

(文中敬称略)

ジャパン・ソサエティー  
芸術文化担当バイス・プレジデント  
ジャパン・ソサエティー・ギャラリー館長  
アレクサンドラ・モンロー

パブリック・アート・ファンド  
シニア・ディレクター  
トム・エクルズ



# LENDERS TO THE EXHIBITION

Aomori Prefecture  
Asahi Sonorama Ltd.  
Bandai Co., Ltd.  
Deitch Projects  
Fujiko Pro Co., Ltd.  
Gainax Co., Ltd.  
Ikaruga Chō, Nara Prefecture  
Ina City, Nagano Prefecture  
Kaiyōdō Co., Ltd.  
Kodansha Ltd.  
Masako Komatsuzaki  
Keisuke Nemoto  
Kazuo Obata  
Michael and Joan Salke, Naples, Florida  
Sanrio Co., Ltd.  
Shōgakukan Production Co., Ltd.  
Sunrise Inc.  
Ryūtarō Takahashi  
Taro Okamoto Memorial Museum  
Taro Okamoto Museum of Art, Kawasaki  
Toho International Co., Ltd.  
Tohokushinsha Film Corporation  
Toyooka Office of Rivers and National Highways, Kinki Regional  
Development Bureau, Ministry of Land, Infrastructure and Transport  
Toys Co., Ltd.  
Tsuburaya Productions Co., Ltd.  
Yoshinogari Historical Park

(As of February 25, 2005)

The complete list of lenders as well as the exhibition checklist may be found at [www.japansociety.org](http://www.japansociety.org).

## 展覧会出品機関・出品者リスト(敬称略)

青森県  
株式会社朝日ソノラマ  
株式会社バンダイ  
ダイチ・プロジェクト  
株式会社藤子・F・不二雄プロ  
株式会社ガイナックス  
斑鳩町(奈良県)  
伊那市(長野県)  
株式会社海洋堂  
株式会社講談社  
小松崎正子  
根本圭助  
小幡和男  
マイケル&ジョアン・ソルク(フロリダ州ネイブル)  
株式会社サンリオ  
株式会社小学館プロダクション  
株式会社サンライズ  
高橋龍太郎  
岡本太郎記念館  
川崎市岡本太郎美術館  
東宝国際株式会社  
株式会社東北新社  
国土交通省  
近畿地方整備局豊岡河川国道事務所  
株式会社トイズ  
株式会社円谷プロダクション  
吉野ヶ里歴史公園

(2005年2月25日現在)

最終的な展覧会出品機関・出品者リスト、および展覧会出品リストは次をご覧ください:[www.japansociety.org](http://www.japansociety.org)



# NOTES TO THE READER

## 1) Japanese Language

In English texts, modern Japanese names are given in Western order, surname last, with a few exceptions as mandated by certain artists or their representatives (e.g., Ohshima Yuki, Miyawaki Shūichi, Fujiko F. Fujio, and Tarō Chiezō); premodern Japanese names are given in traditional order, surname first (e.g., Katsushika Hokusai). In transliterating the Japanese language, the modified Hepburn Romanization system has been employed. Macrons are used to indicate long vowels in Japanese names and words (e.g., Hōryūji). Commonly known place names and words adopted into English are given without macrons (e.g., Tokyo).

## 2) Captions

In reflection of the wide variety of objects presented in this catalogue, the standard object data is supplemented by the production and distribution data, where necessary, all separated by blank lines. Elements of the standard object caption are given in the following order: artist's name (to indicate individual or primary authorship), English title, Japanese title (if available), date, medium, dimensions, and collection. Unless otherwise noted, dimensions of works are given in order of height by width for two-dimensional objects, and height by width by depth for three-dimensional objects. The production data may indicate specific roles performed by individuals and organizations in the production of a film, anime, figure, or similar work; the distribution data may include the retail price and other relevant data for a work that is commercially marketed.

## 3) Titles

English titles of films, anime, manga, games, and the like are given based on how the works are known popularly in the U.S. They may be commonly known English titles (e.g., *Space Battleship Yamato*), titles given for English-language release (e.g., *Neon Genesis Evangelion*), or our own translations. For efficiency, English and Japanese may be mixed when the original Japanese titles include both languages; e.g., *Shōnen Magazine* (*Shōnen magajin*).

## 凡例

### 1. 日本語の英語表記について

原則として日本人の姓名の英文表記は西洋式にもとづく。例外は、近代以前の人名(例 Katsushika Hokusai)や、作家個人またはエージェントの指定による場合(例 Ohshima Yuki, Miyawaki Shūichi, Fujiko F. Fujio, Tarō Chiezō)に限る。日本語のローマ字表記は、改訂ヘボン式により、日本語の長母音をあらわすためにマクロン(例 Hōryūji)を用いる。英語化された地名や単語などはマクロンを用いない(例 Tokyo)。

### 2. キャプション表記について

本書では、多様な種類の作品を扱うため、作品キャプションは標準的作品データを基本とし、必要に応じて制作・流通データを加え、各データ間は一行あける。標準的作品データは、作家名(単独あるいは主たる著作者)、英語タイトル、日本語タイトル(英語タイトルと異なる場合のみ)、年代、表現媒体、サイズ、所蔵の順に記す。サイズについては、一般に、二次元作品は縦×横の順番に、また三次元作品は縦×横×奥行の順番に表示する。制作データは、映画、アニメ、フィギュアなどの作品における主要クレジットなど、また流通データは、商業的流通網を通じて販売されるものについて発売元や市販価格などを含む。

### 3. 作品の英語タイトルについて

映画、アニメ、マンガ、ゲームなどの英文タイトルは、アメリカで一般に通用しているタイトルを使う。これには、宇宙戦艦ヤマト=Space Battleship Yamatoのように一般化された英語タイトルや、新世紀エヴァンゲリオン=Neon Genesis Evangelionのように英語圏での公開タイトルなどがあげられる。これらに該当しない場合には、本書のために新たに翻訳されたタイトルが使われる。また、少年マガジン=Shōnen Magazineなどのように、日本語タイトル自体が英語と日本語をミックスしている場合には、英語表記もそれに従う。



# JAPANESE KEY WORDS

This list includes important Japanese terms found frequently throughout the catalogue.

**anime:** Japanese animation; animated TV programs and films

***bishōjo*:** “beautiful young girls”; a genre of anime, manga, and games

***dame*:** “no good,” “worthless,” “unacceptable,” “hopeless,” or “inept”

**figure:** pronounced *figyua* in Japanese; plastic representations of popular characters, as in “action figures”

***kawaii*:** “cute”; subculture of cute “character goods” and related products

***kawaiisō*:** pitiful; related to *kawaii*

**lolicom:** derived from “Lolita complex”; also people with said complex

**manga:** Japanese comic books or serialized graphic novels

***mania*:** derived from English “maniac”; someone with a fanatical enthusiasm for a particular subject

**mecha (*meka*):** derived from English “mechanical”; robots, mechanized weapons, and other machine-based objects and vehicles

***moe*:** literally, “bursting into bud”; a rarefied pseudo-love for certain fictional characters and their related embodiments

***Nihonga*:** modern exponent of traditional Japanese painting

***otaku*:** literally, “your home”; obsessed fans, primarily of anime and manga

***shōjo*:** adolescent girls

***shokugan*:** literally, “food toys”; plastic miniatures packaged with chocolate, gum, and the like

***tokusatsu*:** “special effects” in monster and other films; genre of films that employ special effects

***ukiyo-e*:** literally, “pictures of the floating world”; paintings and prints depicting the demimonde of the pleasure quarters

***yuru chara*:** pronounced *yuru kyara* and derived from *yurui kyarakutā*; literally, “loose characters”

## 日本語のキーワード

本カタログに頻繁に登場する重要な日本語の用語リスト

**アニメ:** 日本のアニメーションを意味する。アニメーションによるテレビ番組、映画を指すことが多い

**美少女:** 「美しい少女」を意味する。アニメ、マンガ、ゲームの主要なジャンルの一つ

**だめ:** 「よくない」「価値がない」「容認できない」「望みがない」また「適性がない」などの意

**フィギュア:** 日本語でフィギュアと発音。「アクションフィギュア」のように、人気キャラクターをプラスチックで表現したものが多い

**かわいい:** 愛らしいという本来の意味以外に、好ましい、もしくは心が動かされた時に使用することの多い表現

**かわいそう:** 哀れむべきとの意。「かわいい」と関連がある

**ロリコン:** 「ロリータコンプレックス」に由来。またそのコンプレックスを持った人を指す

**マンガ:** 絵を連ね、多くはせりふを添えて表現した物語。コミックブックス

**マニア:** 英語の「マニアック」に由来。特定のものに狂信的に熱意を持っている人を指す

**メカ:** 英語の「メカニカル」に由来。ロボット、機械仕掛けの武器、オブジェや乗り物などを意味する

**萌え:** 文字通り「芽生える」の意。特定の想像上のキャラクターやその関係物への愛に近い感情を意味する

**日本画:** 西洋画に対し、日本のもともとの技法と様式による絵画

**おたく:** 文字通り「あなたのお家」の意。主にアニメとマンガの極度なファンを意味する

**少女:** 思春期前の女の子

**食玩:** 文字通り「食物玩具」の意。チョコレートやガムなどとともにパッケージされたプラスチック製のミニチュアを指す

**特撮:** 怪獣映画などにおける「スペシャル・エフェクト」の意。またスペシャル・エフェクトを活用した映画のジャンルを指す

**浮世絵:** 江戸時代に発達した大衆による風俗画の様式

**ゆるキャラ:** 「ゆるいキャラクター」に由来。文字通り「緩いキャラクター」を指す



**Little Boy**  
**PLATES AND ENTRIES**



# TARŌ OKAMOTO

藝術は爆発だ！<sup>1a</sup>

Art Is Explosion!





**Plate 1a**

Tarō Okamoto's famous phrase.  
The word "explosion" harks back  
to the exhibition *Tarō Explodes*  
at Matsuya Department Store,  
Tokyo, 1968

岡本太郎の言葉。「爆発」という言葉の初  
出は1968年銀座松屋での展覧会タイト  
ル『太郎爆発』にさかのぼる

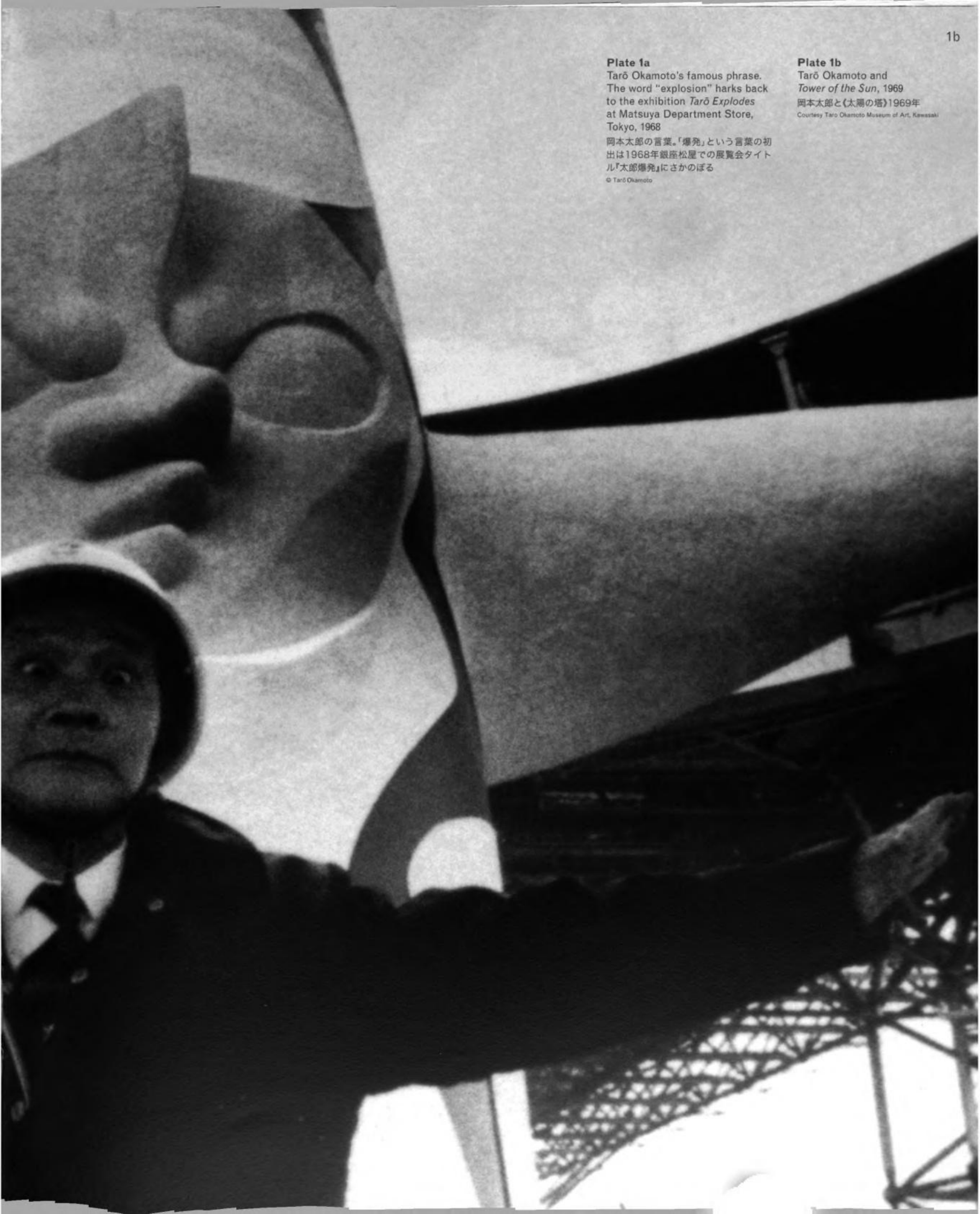
© Tarō Okamoto

**Plate 1b**

Tarō Okamoto and  
*Tower of the Sun*, 1969

岡本太郎と《太陽の塔》1969年

Courtesy Taro Okamoto Museum of Art, Kawasaki





"Art is explosion!" uttered the artist Tarō Okamoto (1911–1996) in a TV commercial for Hitachi Maxell videocassettes. These words made him a household name overnight, although his artistic achievements were already known to the general public through *Tower of the Sun*, his iconic monument for Expo '70 (Asia's first World's Fair).

Born in Tokyo as the only son of the manga artist Ippei Okamoto and the poet-novelist Kanoko Okamoto, Tarō left Japan in 1928 and subsequently settled in Paris, where he studied philosophy, psychology, and ethnology at the University of Paris. While there, he joined such vanguard groups as Abstraction-Création, the Surrealists, and College of Sociology, the latter organized by Georges Bataille. He returned to Japan in 1940 as World War II progressed in Europe.

Okamoto emerged as an influential artist and critic during the postwar years. The quintessential vanguardist, he staunchly challenged the status quo while constructing a new Japanese aesthetic through his research into indigenous and primitive cultures, largely underappreciated in modern Japan. These included the cultures of the prehistoric Jōmon period (ca. 10,000–300 BCE) and the southern Okinawa islands, a region placed under U.S. rule through 1972. Okamoto determinedly probed the possibility of Japan's resurrection from defeat in the war and the devastation of the atomic bombings in the realm of art, energetically producing paintings, sculpture, and works in other media.

Reflecting his abiding populism, Okamoto's vast creative output included numerous paintings and sculptures as well as public monuments and murals, and voluminous writings on various cultural and social topics. To preach art to the masses, he appeared willingly on TV variety shows on a regular basis and even joined in slapstick comedies. His mission was to transplant the essence of art, which he had learned in France, to Japanese soil, but his vanguardism was poorly understood within the hierarchical art establishment. Okamoto was a rare "warrior of art" in postwar Japan whose desire to reach the general public knew no bounds.

The word "explosion," which exemplified Okamoto's philosophy of art, no doubt is closely connected to the atomic bombings of Hiroshima and Nagasaki. To solve the thorny riddle of how to live with the nightmarish memory of nuclear holocaust in a way that anyone could understand, he boldly declared, "Art is explosion!"

岡本太郎「芸術は爆発だ」と、日立マクセルビデオカセットのテレビコマーシャルの画面内で叫んだ芸術家、岡本太郎(1911–1996年)は、その一言で彼の芸術家人生すべてを日本国民に知らしめた。1970年に大阪で開催されたEXPO'70の中心モニュメント《太陽の塔》の存在によって既に日本国民全員が、彼の作品形状そのものを認知はしていたが、芸術家の存在を確定したきっかけは、かのテレビコマーシャルだった。

漫画家の岡本一平と作家の岡本かの子、著名な両親の一人息子として1911年、東京に生まれた太郎は1928年に渡欧、パリ大学で哲学、心理学、民族学を学ぶ。パリ滞在中に、アブストラクション・クレアション、シュルレアリスム、パタイユ主催の社会学研究会などの前衛運動に参加。第二次世界大戦の戦火がヨーロッパで拡大しつつあった1940年に帰国した。

戦後の岡本は、芸術家、評論家として活躍。徹底した前衛精神で既成概念に挑戦し、日本人が忘れていた古代縄文文化の研究や、アメリカからの領土返還で揺れた日本最南端の島々、沖縄の再考証など、日本の源流を求め、新しい美学を提唱した。戦争に負けたこと、原爆を落とされたこと、そこから日本人が人間らしさを再生する手だてを、ひたすら芸術の可能性に賭け、絵画、彫刻、ありとあらゆるメディアでの活動へと展開していった。

美術界に留まらない大衆への芸術伝導活動は、数々のモニュメントや壁画の制作、また文化社会問題を論じた執筆活動、そして毎週のようにテレビのバラエティー番組に登場するタレント活動のような、大衆へのアプローチに集中して行った。彼はフランスで学んだ「芸術」の核心を、如何に戦後の日本に定着させるかに腐心した。が、そのあまりの前衛性ゆえ、縦社会を重んじていた当時の美術業界の本流とはリンク出来なかった。だが、テレビでコントをも辞さずに自らが笑い者になってもなお、芸術の伝導を押し進めた戦後数少ない闘士であったと言える。

岡本の語った「爆発」という言葉は、もちろん広島・長崎に落とされた原爆との連関を無視してはいない。その悪夢との和解をどのようにして万民が了解する形で行なえるのか。その答えを彼は言い放ったのだ。「芸術は爆発だ」と。

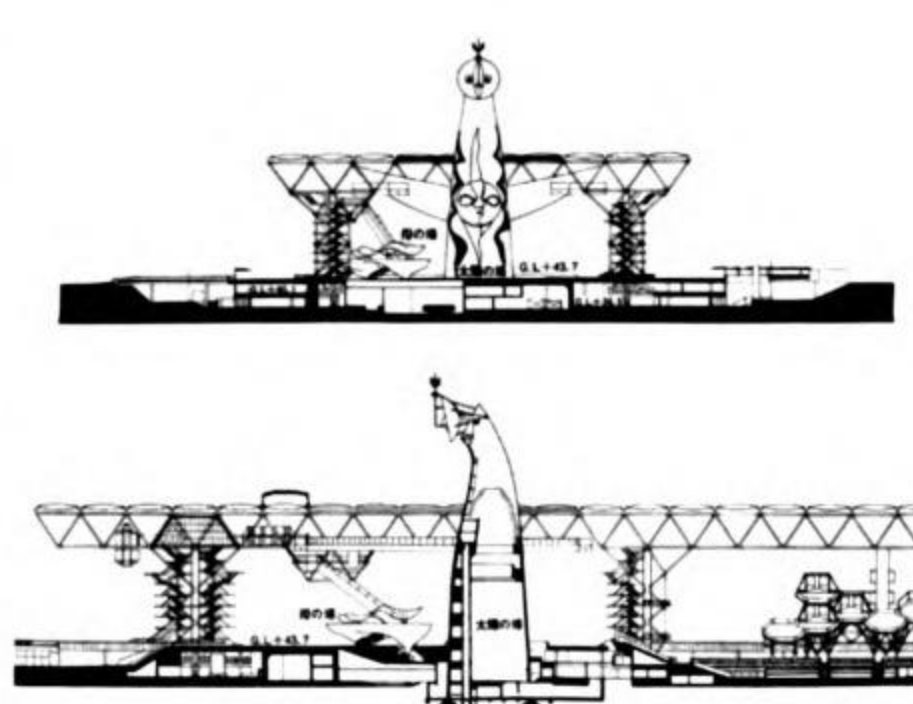


1c

**Plate 1c**  
Aerial view of Expo '70 in Osaka, with *Tower of the Sun* visible through Grand Roof of Symbol Area, 1970

空から見た万博会場 シンボルゾーンの  
大屋根から突き出した《太陽の塔》が見える  
Copyright © 1971 Commemorative Association for the Japan  
World Exposition '70

**Plate 1d**  
*Tower of the Sun* and Festival Plaza  
《太陽の塔》とお祭り広場  
1969 [?] Architectural drawings from  
*Nihon bankoku hakurankai  
kōshiki kiroku shiryōshū*,



1d

*bessatsu J* [Official report: Drawings of facilities at the Expo '70 site], published by Commemorative Association for the Japan World Exposition '70 (1971)  
Reprinted with permission of Commemorative Association for the Japan World Exposition '70

**Plate 1e**  
*Tower of the Sun* presiding over visitors to Festival Plaza at Expo '70  
《太陽の塔》とお祭り広場  
Copyright © 1971 Commemorative Association for the Japan World Exposition '70

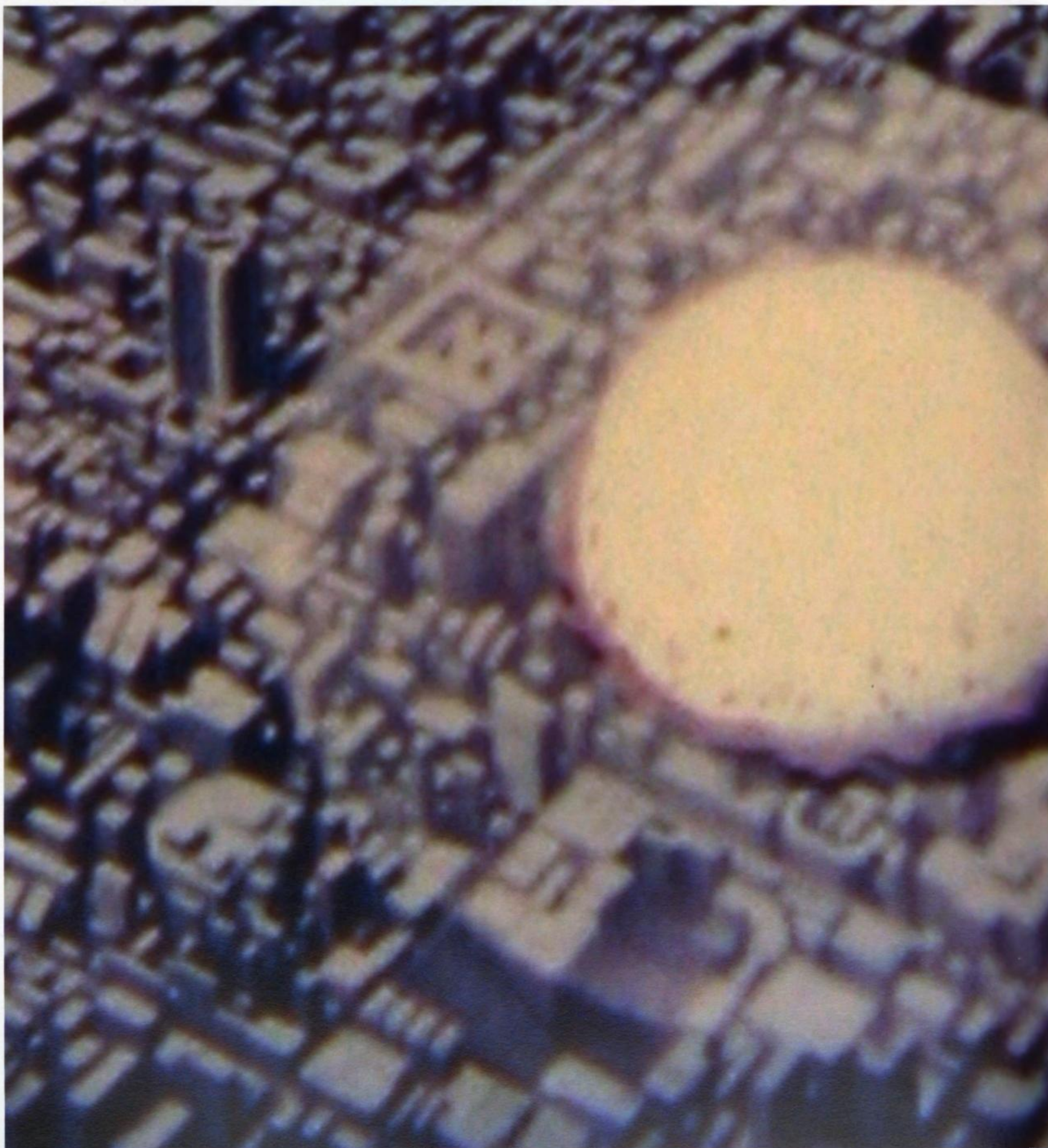








# DAICON IV OPENING ANIMATION







# **Plates 2a-c**

*DAICON IV Opening Animation*

DAICON IV オープニング・アニメーション

1983

8mm anime film

Approx. 5 minutes

Director: Hiroyuki Yamaga

Animation directors:

Hideaki Anno and Takami Akai

Produced by DAICON IV Committee

© DAICON Film

# **Plates 2d, e**

Drawings for *DAICON IV*

*Opening Animation*

DAICON IV オープニング・アニメーション

のためのドローイング

1983

Pencil on paper

24.2 x 26.8 cm each

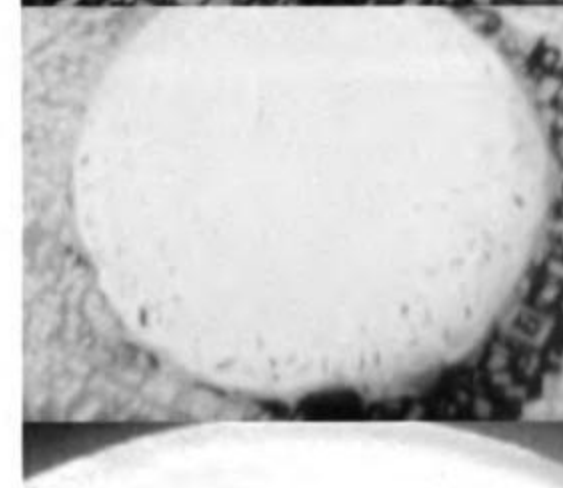
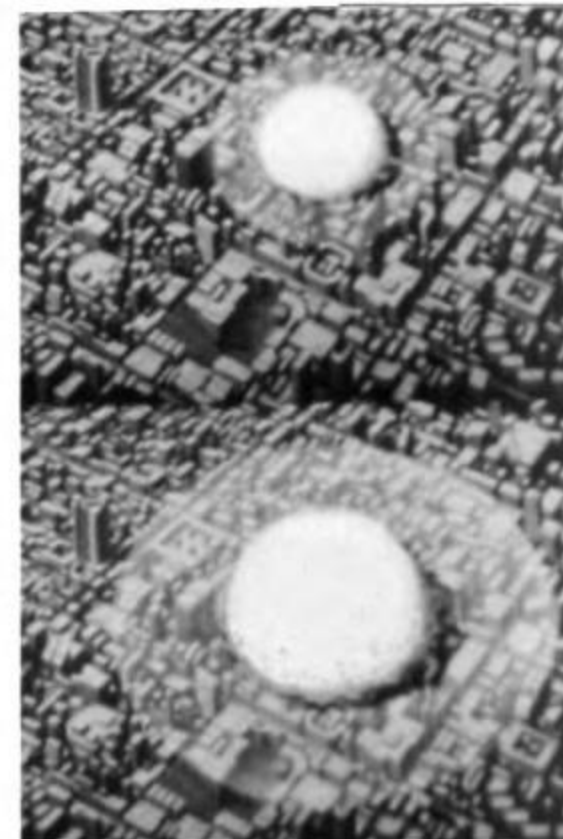
Collection of DAICON Film

Animation directors:

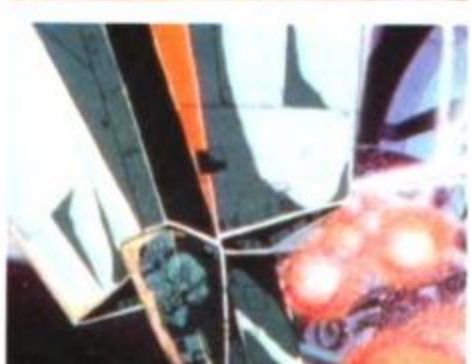
Takami Akai (left) and

Hideaki Anno (right)

© DAICON Film















2d

*DAICON IV Opening Animation* was first shown at the opening ceremony of the 22nd Japan SF Convention held in Osaka in 1983. Created by DAICON Film, a group of amateur animators, this five-minute 8mm film was a sequel to the group's debut work, *DAICON III Opening Animation*, which premiered at the 1981 conference (also in Osaka). DAICON stands for "Osaka Convention," using an alternate pronunciation (*dai*) for the first character in "Osaka."

The annual SF (science fiction) convention, inaugurated in 1962, remains an event by *otaku* for *otaku*, predating the term *otaku* itself, which did not enter public discourse until the late 1980s. Science fiction is intimately linked to *otaku* culture. The creators of such *otaku*-favored genres as "robot anime" and *tokusatsu* (special effects) films drew heavily on science fiction; the anime classic *Mobile Suit Gundam* (pl. 30), for example, was inspired by Robert Heinlein's 1959 novel, *Starship Troopers*. Before the full emergence of *otaku* culture, fans of *tokusatsu* and anime TV series created for children could further satisfy their appetites only by turning to science fiction.

DAICON Film was formed by Toshio Okada, Yasuhiro Takeda, Hideaki Anno, Hiroyuki Yamaga, and Takami Akai (among others), who were then college students in the Osaka area. They subsequently formed the anime studio Gainax, which made its name with *Neon Genesis Evangelion* (pl. 33) in 1995, a landmark of *otaku* culture.

Their DAICON animations reveal two characteristics that appeal to *otaku*. First, they contain abundant references to elements of the subculture that would later be called *otaku* subculture, including *Godzilla* and *Space Battleship Yamato* (pls. 7, 27). Second, even though

these hand-drawn, 8mm anime films are extremely short at five minutes each, they demonstrate an extraordinary artistic and technical level that exceeds expectations for independent films: not only is the quality of the animation high, but the DAICON animators were able to integrate the picture and the music seamlessly and deploy such sophisticated techniques as multiple exposures far more skillfully than "professionals." Indeed, DAICON's films, imbued with a tremendous amount of energy and the ambition of these amateur animators, jump-started the evolution of anime subculture into full-fledged *otaku* culture.

In the final sequence of *DAICON IV Opening Animation*, the theme of "destruction and regeneration" is imaginatively reinterpreted. The energetic flight through the sky of a girl in a bunny costume is followed by the explosion of what could only be described as an atomic bomb, which destroys everything. In a pink-hued blast, petals of cherry blossoms—Japan's national flower—spread over the city, which is then burned to ashes, as trees die on the mountains and the earth is turned into a barren landscape. When the spaceship DAICON, a symbol for *otaku* floating in the sky, launches a powerful "*otaku*" beam, the earth is covered with green, as giant trees sprout instantly from the ground. The world is revived, becoming a place of life where people joyously gather together.

Finding something liberating in the devastating power of destruction, the DAICON animators announced their revolution in pictorial form, paying little heed to the conventions of political correctness that surround the atomic bombings in Japan.

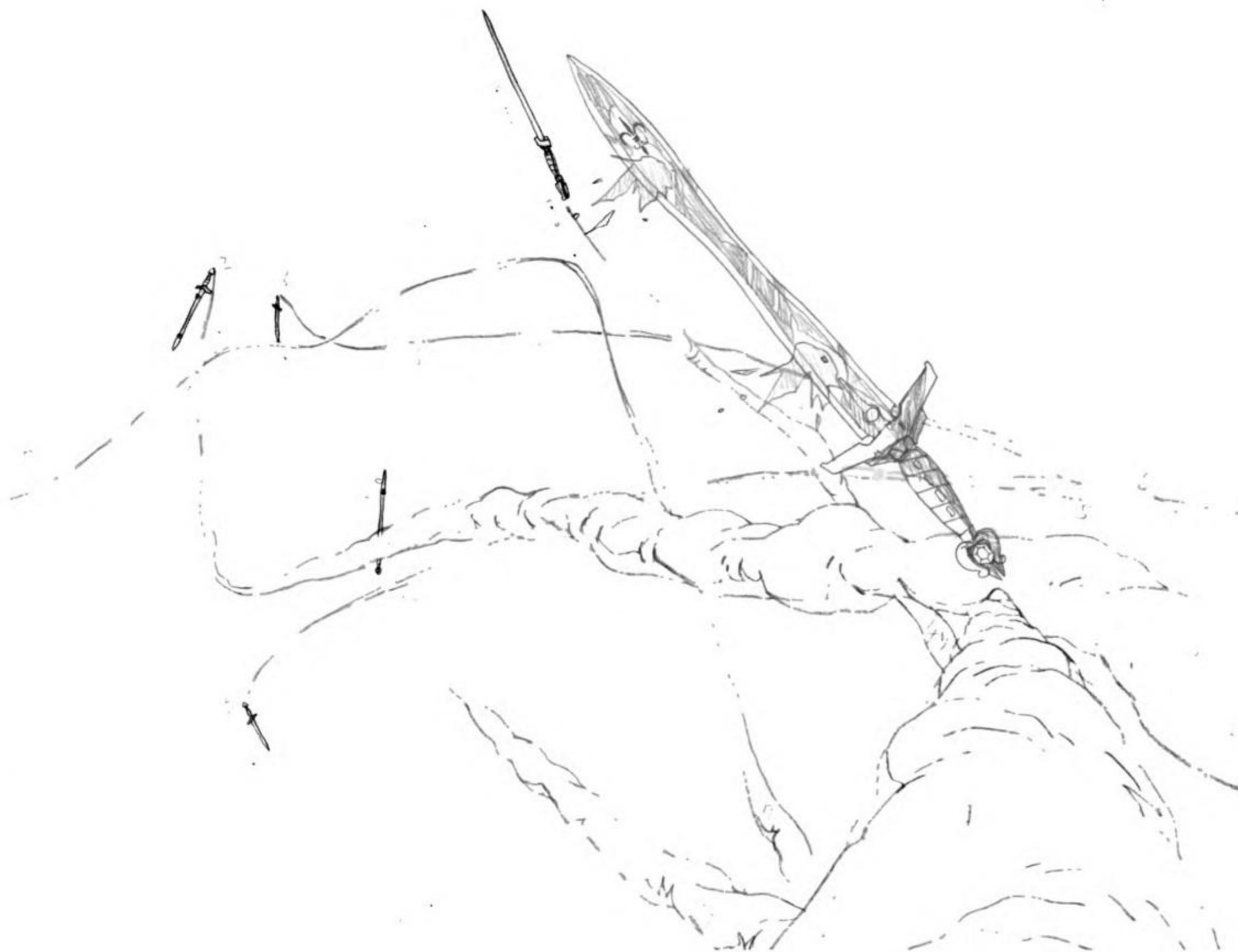


2f

**Plates 2f, g**  
Scenes from *DAICON IV*:  
22nd Japan SF Convention,  
held in Osaka, 1983, from  
*Official After Report of 22nd  
Japan SF Convention DAICON IV*  
(DAICON IV Committee,  
August 1, 1984), pages 24  
(right) and 40

1983年大阪で開催された第22回日本SF大会(DAICON IV)の様子(『第22回日本SF大会DAICON IV 公式アフターレポート』より、DAICON IV実行委員会・昭和59年8月1日発行、24[右]、40頁)





2e



2g

#### Plate 2f

*Cosmic Entertainers Fair,*  
a costume pageant that gathered  
"the best in the universe"

「宇宙から選りすぐりを集めた」という  
触れ込みの《宇宙芸人博覧会》と題され  
たコスチュームショーの舞台

#### Plate 2g

Toshio Okada addressing  
four hundred attendees at  
a dinner party

400人を集めた夕食会にて会場に呼びか  
ける岡田斗司夫氏

**DAICON IV OPENING ANIMATION** 《DAICON IV オープニングアニメーション》は、1983年大阪で開催された第22回日本SF大会開会式で上映されたアニメ作品で、制作はアマチュア・グループのダイコンフィルム。同じく大阪で開催された1981年のSF大会で発表された《DAICON III オープニングアニメーション》の続編に当たる。なお、DAICON(ダイコン)は「大阪コンベンション」の愛称だ。

日本SF大会は、まだ日本でも「おたく」という概念が確立していない時代から開催されていた、おたくが作るおたくのための由緒あるイベントだ。(現在も日本SF大会は定期的に開催中)。おたくとSFは密接な関係にある。特撮やロボット・アニメなどおたくが愛するジャンルの元ネタには《機動戦士ガンダム》(pl. 30)のように、ロバート・ハインラインの小説『スターシップ・トゥルーパーズ』(1959年)を起点にするというレベルで、完全に合体していると言っても過言ではない。当時はおたくというジャンルが確立されていなかったため、子供文化の特撮、アニメを見て萌えた心の渇きを癒す物がSFしかなかった、とも言えよう。

ダイコンフィルムは、当時学生だった岡田斗司夫、武田康廣、庵野秀明、山賀博之、赤井孝美など、当時関西地区で学生をやっていた連中が集まって創設した。後にこのグループはガイナックスとしてプロのアニメーション制作会社の起業メンバーとなり、おたくの金字塔アニメ、《新世紀エヴァンゲリオン》(pl. 33)を制作するが、それはこのDAICON IVが開催されて12年が過ぎた1995年だ。

彼らがSF大会のために制作した短編アニメには、おたくにアピールする特徴が二つあった。まず《ゴジラ》や《宇宙戦艦ヤマト》(pls. 7, 27)などサブカルチャー(後におたく文化)をふんだんに引用していること。そして、手作業で仕上げた5分間の8ミリフィルムで制作されたアニメでありながら、自主映画の域をはるかに凌駕した過剰なクオリティーであること。つまり画が巧い、音楽と完全に同期し

ている、多重露光等の撮影テクニックにおいてもプロの域をも超えている。プロをしのぐ、アマチュアの作品に賭ける熱意を完成したスサマジイ熱量を持った、このフィルムを起点としてサブカルチャーからおたく文化への突然の進化が始まった、とも言える。

《DAICON IV オープニングアニメーション》ラストシーンでは、「破壊と再生」のテーマが意外な形で展開される。パニーガール姿の女の子が縦横無尽に飛び回るシークエンスの後、原子爆弾(としか思えぬ効果)ですべてが破壊される。その爆風の中に日本の国花桜の花びらがピンク色の爆発とともに街中に広がり、街は焦土と化し、山は禿げ、荒れ地が世界に広がる。しかし空中に浮かんでいたおたくの象徴戦艦DAICON号から強力な「おたくビーム」が発射されると、世界は復活し巨木が瞬で地面から発生し、大地は緑で覆われる。人々は再生した大地に集い、喜びを分かち合う。原爆にまつわる政治やイデオロギーと無関係のところで、徹底的な破壊の裏に何か肯定的なものを見出した彼らは、だからこそ抵抗なく、まるで革命であるかのように世界を破壊し花を咲かせたのではないだろうか。



# TIME BOKAN SERIES

## YATTERMAN



3a

A popular TV anime series broadcast in 1975–76, *Time Bokan* was created by Tatsunoko Production, a major Japanese anime production company known in the U.S. for *Speed Racer* (or *Mach Go Go Go* in Japan). Its fusion of science fiction and slapstick comedy garnered the series an immense following among children, and the equally popular sequels were broadcast through the early 1980s.

The story involves a time machine called “Time Mechabuton” (coined from *mechanical* and *kabutomushi*, or “beetle”) invented by the mad scientist Dr. Kieta (literally, “Dr. Vanished”). True to his name, Kieta vanishes during the maiden voyage of his beetle-shaped apparatus, which returns home with a parrot bearing the “Dinamond,” the most priceless jewel in the universe. To find the scientist, his assistant Tanpei and granddaughter Junko set off to travel through time aboard his machine. They are followed by the female villain Marjo (rhyming with *majo*, or “witch”), who covets the jewel, and her two minions.

Every week, Tanpei and Junko fight a “mecha-battle” (a battle using mechanical devices) with the wicked trio, who unfailingly suffer a miserable defeat as a bomb explodes over their heads. The hilarious battle scenes, full of nonsensical ploys, became so popular that the changing ensembles of antagonists in the sequels assumed a much more prominent role in the story. For example, *Yatterman* (“Whoopie Man”), the first sequel series, featured the immensely silly trio of Doronjo (“Vanishing Woman”) and her two sidekicks, Boyakkī (“Whiner”) and Tonzurā (“On the Lam”), as well as Yatterwan, a dog-shaped robot that spawns numerous other robots when he eats bone-shaped “mecha sources.”

Although each episode of the series concludes with the villains’ demise, symbolized by a skull-shaped mushroom cloud, these enemies are wholly restored to their fiendish selves in the following installment. This scheme has since been adopted as a standard plot device in several TV anime series, most recently in *Pokémon*, the immensely popular Japanese cartoon shown in the U.S. since 1998.

タイムボカン・シリーズ ヤッターマン 《タイムボカン》は1975-76年に放映されたタツノコプロのアニメ番組。タツノコプロといえば日本を代表するアニメ制作会社で、アメリカでも人気のある《マッハGo Go Go》(米題は《スピードレーサー》)が有名だ。SFとナンセンスギャグを融合した《タイムボカン》は、子供たちに大人気を呼び、シリーズ化されて80年代初めまで続いた。

ストーリーは、「タイムメカブトン」という名前のタイムマシンを発明した木江田博士が、時間旅行に出かけて行方不明になるところから始まる。消えた木江田博士の代わりに、タイムマシンに乗って戻ってきたのは、オウムのペラ助と、宇宙一高価な宝石「ダイナモンド」。博士の助手丹平と孫娘の淳子はタイムマシンに乗りこんで博士を探しに出かける。一方、「ダイナモンド」を狙う悪女マージョは、二人の手下ともども丹平たちの後を追いかけていく。

毎週、丹平と淳子は悪玉トリオを相手にメカ合戦を繰り広げ、最後は悪玉トリオの上に爆弾が落ちる。ギャグ満載の滅茶苦茶な戦闘場面は大好評で、続編シリーズでは悪役組が主役級になってしまうほどだった。たとえば、シリーズ第二作《ヤッターマン》の人気絶大の三悪はドロンジョ、ボヤッキー、トンズラーの三人で、善玉側のメカには骨型「メカの素」を食べてゾロメカを作ることの出来るひょうきんな犬型ロボット、ヤッターワンなどが登場した。

ところで、メカ合戦では必ず最後に悪玉たちが壊滅的敗北を喫して、頭上にキノコ雲が上がるのだが、一週間経つと皆何事もなかったかのように再生しているのが面白い。このパターンのギャグは《ポケモン》などの最新アニメでも繰り返し使われて、まさに定番となっている。

### Plates 3a–c

#### Yatterman

ヤッターマン

1977–79

108-episode TV anime series

Original story: Tatsunoko Pro.

Produced by Tatsunoko Pro.

Broadcast by Fuji TV

© Tatsunoko Pro.

### Plate 3a

Wicked trio headed by Doronjo

三悪(ドロンジョ、ボヤッキー、トンズラー)

© Tatsunoko Pro.

### Plate 3b

Yatterwan

ヤッターワン

© Tatsunoko Pro.

### Plate 3c

Mushroom cloud

キノコ雲

© Tatsunoko Pro.



3b







## TAKASHI MURAKAMI

Born in 1962, Takashi Murakami is one of the major Japanese artists who appeared on the scene in the 1990s. Upon his debut, he was labeled a Neo Pop artist by the art magazine *Bijutsu techō*, due to his recognition of the insulated *otaku* culture as part of "art" as reinterpreted by the postwar subculture generation well versed in manga and anime. This understanding led him to formulate his own theory of Superflat, through which he interpreted the full sweep of postwar Japanese culture and laid the foundation for his current practice.

In his *Time Bokan* series, begun in 2001, Murakami borrowed the key image from the eponymous TV anime series popular in the 1970s (pl. 3): the skull-shaped mushroom cloud that announces the villains' demise at the end of each episode. Week after week, children laughed upon seeing another happy ending with the protagonists' victory; they were not scared by the sight of the mushroom cloud, remaining certain that the villains would return to the program in the following episode, completely recovered. Although the creators of the anime series could not have intended to send a positive message about the atomic bombing, let alone a safe return from it, children loved the indestructible villains.

Among Murakami's early works is *Randoseru Project* (1991; fig. 4.2). Indispensable gear for grade-schoolers in Japan, the leather *randoseru* originated in the Dutch army's fabric backpack, called *ransel*, adopted by the Japanese military in the late nineteenth century as part of the Westernization of the armed forces, one of the efforts made by the new Japanese government to shed the samurai tradition and modernize the nation. While the original Dutch term was corrupted to form a new Japanese word, the elite Tokyo boys' school Gakushūin appropriated the military backpacks for use by its pupils, to instill in these youngsters the spirit of national defense. Today, this ominous history has been forgotten and *randoseru* signal the auspicious beginnings of education for young children and epitomize the "cuteness" of elementary-school students. The incongruous juxtaposition of Japan's military history with schoolchildren's daily gear is the subject of Murakami's *Randoseru Project*. Likewise, with *Time Bokan*, Murakami self-mockingly portrays the confounding tendency of Japanese culture to find cuteness in an icon of war.

村上隆 1962年生まれ。村上隆は、日本の90年代アーティストの代表的な一人である。デビュー当時、『美術手帖』誌上で「NEO POPアーティスト」というレッテルを貼られ、マンガやアニメに親しんだ戦後の「サブカル世代」のアートという認識を「おたく」という当時閉塞的な文化の走りであったたこ壺的な領域へと導いた。そこを起点に戦後日本文化論を「スーパーフラット」論として発表し、現在の活動の基盤を作り上げる。

村上が2001年より制作している《タイムボカン》シリーズは、70年代に数年間、大ブームとなって続いた人気アニメ番組(pl. 3)からのお決まり映像の引用である。毎回、悪者一味が善玉に打ち負かされ爆発し、物語のハッピーエンドを告知するのだが、そのサインがあの原爆の象徴「キノコ雲」という、興味深いシリーズであった。子供たちはそのラストシーンに笑い、そしてある種の安堵感を覚えていた。なぜならキノコ雲の爆発の向こうから、悪役は必ず帰還してくるのである。原爆からの無傷の帰還というメッセージは制作者たちから発せられているはずもないが、大惨事にもめげない悪役を子供たちは愛した。

村上の初期作品に1991年の《ランドセル・プロジェクト》(fig. 4.2)がある。現代の小学生低学年の子供たちが必ず身に付けるバックパック「ランドセル」は、ある意味幼少の子供が高等教育を受け始める儀式的なサインとしてポジティブなイメージとして捉えられている。そして小学生を象徴する可愛らしさのサインともなっている。しかしそのランドセルの起源は軍国主義が台頭しようとする明治維新時に遡れる。武士が政権を握って来た江戸時代が終わりを告げ、西洋式近代国家を目指す日本は、西洋各国の軍を参考に軍の仕立てを学び、現場に施行。その軍人アイテムの中の背嚢が「ランセル」という呼び名として伝わり、それがなまって「ランドセル」となったと言われる。その背嚢が常在有事を想定して幼児教育内にも取り入れようと当時の学習院男子小学(現在の初等科)で採用された事が子供の象徴「ランドセル」の起源とされている。

戦争のアイコンの中に可愛さを常に発見し続ける日本文化の奇妙な成り立ちを自嘲的に表現しようと試みた作品が村上の《タイムボカン》シリーズなのだ。

## Plate 4

Takashi Murakami

*Time Bokan - Pink*

タイムボカン - Pink

2001

Acrylic on canvas, mounted on wood

180 x 180 cm

© 2001 Takashi Murakami/Kaika K. Co., Ltd. All Rights Reserved.

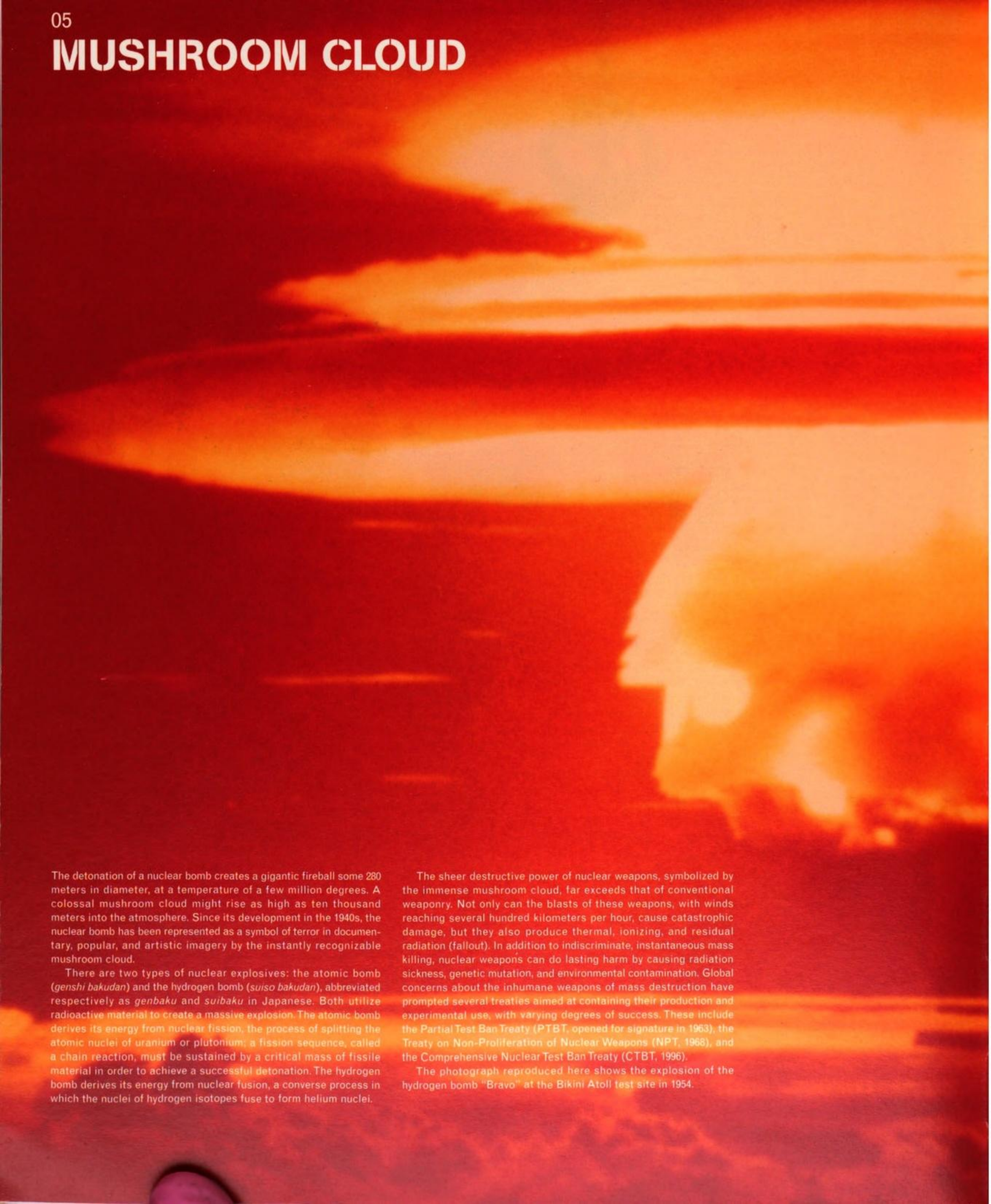
Z 2001 Takashi Murakami/Kaika K. Co., Ltd. All Rights Reserved.







# MUSHROOM CLOUD



The detonation of a nuclear bomb creates a gigantic fireball some 280 meters in diameter, at a temperature of a few million degrees. A colossal mushroom cloud might rise as high as ten thousand meters into the atmosphere. Since its development in the 1940s, the nuclear bomb has been represented as a symbol of terror in documentary, popular, and artistic imagery by the instantly recognizable mushroom cloud.

There are two types of nuclear explosives: the atomic bomb (*genshi bakudan*) and the hydrogen bomb (*suiso bakudan*), abbreviated respectively as *genbaku* and *suibaku* in Japanese. Both utilize radioactive material to create a massive explosion. The atomic bomb derives its energy from nuclear fission, the process of splitting the atomic nuclei of uranium or plutonium; a fission sequence, called a chain reaction, must be sustained by a critical mass of fissile material in order to achieve a successful detonation. The hydrogen bomb derives its energy from nuclear fusion, a converse process in which the nuclei of hydrogen isotopes fuse to form helium nuclei.

The sheer destructive power of nuclear weapons, symbolized by the immense mushroom cloud, far exceeds that of conventional weaponry. Not only can the blasts of these weapons, with winds reaching several hundred kilometers per hour, cause catastrophic damage, but they also produce thermal, ionizing, and residual radiation (fallout). In addition to indiscriminate, instantaneous mass killing, nuclear weapons can do lasting harm by causing radiation sickness, genetic mutation, and environmental contamination. Global concerns about the inhumane weapons of mass destruction have prompted several treaties aimed at containing their production and experimental use, with varying degrees of success. These include the Partial Test Ban Treaty (PTBT, opened for signature in 1963), the Treaty on Non-Proliferation of Nuclear Weapons (NPT, 1968), and the Comprehensive Nuclear Test Ban Treaty (CTBT, 1996).

The photograph reproduced here shows the explosion of the hydrogen bomb "Bravo" at the Bikini Atoll test site in 1954.



# Plate 5

Mushroom cloud of the hydrogen bomb "Bravo," detonated at Bikini Atoll on March 1, 1954

1954年3月1日ビキニ環礁で爆破実験された水爆「ブラボー」のキノコ雲

Photo courtesy Jack Niedenthal  
(<http://www.bikiniatoll.com/history.html>)

**キノコ雲** 核爆弾が爆発すると、直径およそ280メートル、中心温度数百万度の巨大な火の玉が発生し、そこから立ち上るキノコ雲は最大で一萬メートルの高さにまで達すると言われている。1940年代に核兵器が開発されて以来、キノコ雲は数々の記録映像に残されるとともに、核のシンボルとして世界中の人々に知られ、恐怖の象徴としてポップ・カルチャーやアートにも使われている。

放射性物質を原料に爆発を誘起する核爆弾には、原子爆弾と水素爆弾の二種類がある。原爆は、ウランやプルトニウムの原子が起こす核分裂反応を臨界状態にすることで爆発を起こす。一方、水爆は、重水素などの核融合反応を応用している。

巨大なキノコ雲に象徴される核兵器は、通常兵器と比べて、その破壊力はとてつもなく大きい。爆発によって時速数百キロの爆風を引き起こすだけでなく、熱線、放射線、残留放射能が発生する。瞬時にして無差別に大量破壊と大量殺戮を引き起こし、放射能による後障害、遺伝子変異、環境汚染など後々まで続く被

害も甚大な非人道的兵器である。そのため、核爆弾の開発と使用は全世界の関心事で、部分的核実験停止条約(PTBT)、包括的核実験禁止条約(CTBT)、核不拡散条約(NPT)など、60年代から国際的な抑止を目指す条約が一定の効果を果たしてきた。

ちなみに掲載写真は、1954年ビキニ環礁での水爆「ブラボー」の実験によるキノコ雲である。



# HIROSHIMA





The atomic bomb has been deployed in actual warfare only twice since its first successful detonation at the Trinity test site in July 1945. The two bombs, nicknamed "Little Boy" and "Fat Man" by the U.S. military, were dropped over Hiroshima and Nagasaki, respectively, in the following month. Within a week, Japan accepted unconditional surrender, ending its fifteen-year military campaign in the Pacific theater.

On August 6, 1945, at 8:15 a.m., Little Boy exploded 580 meters above the western port city of Hiroshima, where the Fifth Divisional Headquarters and other military facilities were located. The bomb released an amount of energy equivalent to approximately fifteen kilotons of TNT gunpowder, emitting thermal rays and radiation in addition to the mighty winds of the blast. The survivors gave their own nickname to the bomb, "Pika-don," in reference to the flash of intense light (*pika*) and the sound of the blast (*don*) it produced. About half the population within a radius of 1.2 kilometers from ground zero perished on that day; of the 342 thousand people present at the time in the city, an estimated 140 thousand died of bomb-related causes by the end of the year. While the population of Hiroshima has recovered and multiplied exponentially beyond its pre-1945 level, many victims have suffered continually and died from the aftereffects of radiation, including such ailments as keloid scars, radiation-induced leukemia, and thyroid cancer.

The two atomic bombs have left a permanent scar on Japanese history: they have touched the national nerve beyond the effects of the catastrophic physical destruction. "Pika-don" symbolizes the visual, aural, and other sensory imprints made on the Japanese psyche, which has been completely transformed in the wake of the collective subjection of the Japanese people to the horrendous experience of nuclear annihilation. Perhaps from this national trauma did *kawaii* and *otaku* cultures emerge in contemporary Japan.

**ヒロシマ** 1945年7月に米国ニューメキシコ州のトリニティー実験場で世界初の原爆実験が行われて以来、実戦で核兵器が使用されたのは、同年8月に米軍が広島市と長崎市に投下した通称「リトルボーイ」、「ファットマン」の二発だけである。原爆投下後、日本は無条件降伏し、15年におよぶ太平洋戦争が終結した。

1945年8月6日午前8時15分、リトルボーイは広島市の市街中心部の上空580メートルで炸裂。広島は軍事上の要衝で第五師団司令部や軍需施設が集中していた。リトルボーイにはTNT火薬1.5万トン相当の破壊力があり、強烈な熱線と放射線を伴った。ピカッと光ってドカンと爆発したことから広島では原爆のことを「ピカドン」と呼んだ。爆心地から1.2キロの範囲で8月6日中に半数の人々が死亡、また当時広島市内にいた34.2万人のうち推定14万人が1945年12月末までに死亡したとされている。その後、広島の人口は1945年以前のレベルをはるかに超えて回復したが、後遺症(ケロイド)や放射能による白血病や甲状腺癌の増加などで多数の人が死亡し、現在も被爆者は原爆症で苦しんでいる。

原爆は、日本の歴史上永遠に消し去ることの出来ない傷跡を刻んだ。物理的また身体的破壊の甚大さもさることながら、日本人の心に残されたトラウマの大きさもまた計り知れない。核の恐怖を体験してしまった日本人の精神。否応なしに受け入れざるを得なかったこの忌まわしい体験。「ピカドン」は、視覚、聴覚、そして、感覚すべてにわたる「恐怖の刻印」を象徴していると言える。そしてそのトラウマが現代日本の「可愛い」カルチャー、「おたく」カルチャーを生み出したとも言えるかもしれない。



6b

**Plate 6a**  
Hiroshima after the atomic bombing, photographed from an American military plane, 1945  
米軍機が撮影した被爆後の広島(1945)  
Photo: collection of Hiroshima Peace Memorial Museum

**Plate 6b**  
Mushroom cloud created by "Little Boy" atomic bomb, photographed from an American military plane, 1945  
米軍機が撮影したリトルボーイのキノコ雲(1945年)  
Photo: collection of Hiroshima Peace Memorial Museum



6c

**Plate 6c**  
Streetcar destroyed by the atomic bombing, 1945  
被爆した路面電車(1945年)  
Photo: Shigeo Nishida, collection of Hiroshima Peace Memorial Museum



Godzilla is the title character of Japan's first and most famous monster movie, released in 1954, and the popular franchise of *tokusatsu* (special effects) films that continues to this day. As of 2004, a total of twenty-nine films, including a Hollywood blockbuster, have been produced.

A gentle amphibious reptile of the Jurassic period, Godzilla lay dormant in the depths of the ocean until awakened by a hydrogen bomb test, which transformed the creature into a gigantic ferocious monster.

The horrific form that this "H-bomb monster" assumes on screen reveals the enormity of the fear struck by the A-bombings into all Japanese. Notably, the movie carries the strong antiwar and antinuclear message of "never again," particularly evidenced when a reclusive scientist offers his invention, "Oxygen Destroyer," to kill the monster, and chooses to die with it rather than reveal the dangerous secrets of this powerful weapon of mass destruction.

The original film was more than a cautionary tale about the dangers of radiation. Profoundly informed by the nightmarish memory of the war, the mutated monster—a metaphor for the hydrogen bomb—represented the unprecedented psychological and physical trauma suffered by the Japanese people in the aftermath of Hiroshima and Nagasaki. Some ten years after the end of the war, the flame-spewing Godzilla, who burned the city of Tokyo to ashes overnight, inevitably reminded every single moviegoer of the massive fire-bombings that struck Tokyo in March 1945.

Such a frightening, repellent creature or monster had never before been conjured up by the Japanese imagination. The dread of nuclear holocaust made an indelible mark on Japanese creativity, and this disquieting undercurrent would persist in popular culture for decades to come.

**ゴジラ** 1954年に公開された日本映画史上初の怪獣特撮映画《ゴジラ》の中心キャラクター。人気の映画シリーズは現在まで続き、2004年現在で全29作品(ハリウッド版含む)が制作されている。

深海でひっそり生き延びていたジュラ紀の大人しい恐竜が、水爆実験によって眠りから覚め、凶暴な巨大怪獣ゴジラとなったことから物語が始まる。

この「水爆怪獣」の恐ろしい造形は、日本人が感じた原爆の恐ろしさがそのまま具現化されたものだろう。《ゴジラ》には強烈な反戦、反核のメッセージが込められている。オキシジェン・デストロイヤーを発明した芹沢博士がゴジラを殺し、自らもこの大量殺戮兵器の秘密とともに海に沈むという結末にも、「もう二度とこんなことを繰り返してはいけない」という悲痛な訴えが感じられる。

しかし、《ゴジラ》は核の寓話に留まらず、水爆のメタファーとして、第二次大戦の悪夢の記憶を生々しく反映する。広島・長崎の被爆が、当時の日本人にとっていかに想像を絶する苦しみだったのか。日本人の精神と身体にいかに深いダメージを負ったのか。映画は、そうしたことを暗黙のうちに語っている。敗戦から十年足らず、当時《ゴジラ》を見た日本人はみな、口から吐く炎で東京の街を一夜で焼き尽くす怪獣に、ついこの間のように思い出される東京大空襲をオーバーラップさせたのだった。

かつて日本人が生み出したキャラクターに、ゴジラほど恐ろしい形相の怪物はなかった。核の恐怖は日本人の創造性の領域にまで多大な影響をもたらしたのだ。これ以降、核の恐怖のイメージは日本のポップ・カルチャーの底流として流れ続けていく。

## Plate 7 Godzilla

ゴジラ  
1954  
Tokusatsu film  
97 minutes

Director: Inoshirō Honda

Motion Picture "Godzilla": © 1954 Toho Co., Ltd. Godzilla ® and the character design are trademarks of Toho Co., Ltd. All Rights Reserved.







# ARTICLE 9 OF THE JAPANESE CONSTITUTION

## CHAPTER II

### Renunciation of War

Article 9. Aspiring sincerely to an international peace based on justice and order, the Japanese people forever renounce war as a sovereign right of the nation and the threat or use of force as means of settling international disputes.

(2) In order to accomplish the aim of the preceding paragraph, land, sea, and air forces, as well as other war potential, will never be maintained. The right of belligerency of the state will not be recognized.

8a

Promulgated on November 3, 1946, the current Japanese Constitution is known as the "Peace Constitution"; Article 9 of the document explicitly renounces war "as a sovereign right of the nation and the threat or use of force as means of settling international disputes." Article 9 provides the foundation for Japan's professed position that the nation may not and will not maintain military forces or participate in warfare. Although the establishment of the Self Defense Forces in 1954 seemingly contradicts the constitutional prohibition on armament, the Japanese government has avoided confronting this issue by claiming that the permissibility of such forces is a matter of interpretation.

The constitution was drafted by the general headquarters (GHQ) of the allied occupation forces headed by General Douglas MacArthur. The U.S. demanded that Japan have a peace constitution in order to deprive its former enemy of military capability and prevent the nation from waging war again. Article 9 has had a significant impact not only on Japanese politics but also on the Japanese psyche. It would not be an exaggeration to say that the American-made constitution prevented the nation from taking an aggressive stance, and forced the Japanese people into a mindset of dependency under the protection of America's military might. However just or unjust the American position may have been at the time, it cast Japan in the role of a "child" obliged to follow America's "adult" guidance, and the nation willingly complied.

In the current situation in Iraq, Article 9 has been reinterpreted opportunistically to allow Japan in effect to participate in warfare. Although the peace constitution is essential for preserving a peaceful Japan, the compromised state of affairs begs a fundamental reassessment of the document, so that this type of contradiction may be resolved.

**日本国憲法第九条** 日本国憲法は、昭和21年11月3日に公布された。その中でも特に第九条では「国権の発動たる戦争と、武力による威嚇又は武力の行使は、国際紛争を解決する手段としては、永久にこれを放棄する」として「戦争の放棄」を明確に記している。このため現行憲法は「平和憲法」とも呼ばれ、日本は建前上は軍隊を持ってない、戦争に参加しないことになっている。1954年に設立された自衛隊の存在は第九条の主旨に矛盾するものだが、日本政府は「言葉の解釈の違い」という理論で、内外からの批判を先送りしている。

この憲法の草案を作ったのが当時の連合国軍総司令部(GHQ)だったことは周知の事実である。日本から戦力を奪い二度と戦争の出来ない国にするために、アメリカは日本に「平和憲法」を要求した。このことの是非はここでは問うまい。問題なのは、これが日本の政治のみならず日本人の心理にまで深い影響を与えた点なのだ。第九条があるためにアグレッシブな立ち位置は行使されていない。こうして、日本はアメリカの軍事力の庇護下に入ることを余儀なくされ、「他者依存」する心理構造が日本人の中に作られてしまった、と言っても過言ではない。戦後日本は、黙って「大人」のアメリカの言うことを聞く、そして聞かざるをえない「子供」にされてしまった。そして現在その状況にあえて甘えてもいるのだ。

現行のイラク戦争では、この憲法はご都合主義で再解釈され続け、その結果として事実上「参戦」してしまっている、という矛盾を抱えている。憲法第九条があるために、今の日本はかりそめとはいえ、平和的状況を維持している事も理解しなければならないのだが、矛盾点を少しでも解消した形へ根本から見直す時期に今来ていると言えよう。

#### Plate 8a

Article 9 of the Japanese Constitution  
(translation based on the English edition  
published by Government Printing Bureau  
[www.ndl.go.jp/constitution/e/etc/c01.html](http://www.ndl.go.jp/constitution/e/etc/c01.html))

日本国憲法第九条

(政府印刷局発行による英訳文)

#### Plate 8b

Article 9 of the Japanese Constitution  
(Japanese text;  
[www.ndl.go.jp/constitution/jetc/j01.html](http://www.ndl.go.jp/constitution/jetc/j01.html))

日本国憲法第九条

(『現行法規総覧』衆議院法制局・参議院法制局共編、第一法規出版発行による)

Promulgated on November 3, 1946;

in effect on May 3, 1947



## 第二章

# 戦争の放棄

第九條 日本國民は、正義と秩序を基調とする國際平和を誠實に希求し、國權の發動たる戦争と、武力による威嚇又は武力の行使は、國際紛争を解決する手段として、永久にこれを放棄する。

前項の目的を達するため、陸海空軍その他の戦力は、これを保持しない。國の交戦權は、これを認めない。



# ULTRAMAN/ULTRASEVEN





**Plates 9a-c, e-l**  
**Ultraman**  
 ウルトラマン  
 1966-67  
 39-episode *tokusatsu* TV series

Executive producer and  
 creator: Eiji Tsuburaya  
 Produced by TBS and  
 Tsuburaya Productions  
 Broadcast by TBS  
 © 1966 Tsuburaya Productions Co., Ltd.

**Plates 9d, m-q**  
**Ultraseven**  
 ウルトラセブン  
 1967-68  
 49-episode *tokusatsu* TV series

Executive producer and  
 creator: Eiji Tsuburaya  
 Produced by TBS and  
 Tsuburaya Productions  
 Broadcast by TBS  
 © 1967 Tsuburaya Productions Co., Ltd.



9b



9c



9d

**Plate 9a**  
 Transformation into Ultraman  
 ウルトラマンへ変身  
 © 1966 Tsuburaya Productions Co., Ltd.

**Plate 9b**  
 Shin Hayata from *Ultraman*  
 ハヤタ隊員  
 © 1966 Tsuburaya Productions Co., Ltd.

**Plate 9c**  
 Beta Capsule from *Ultraman*  
 ベーターカプセル  
 1999  
 PVC replica produced by M1gō  
 for *Comic Figure-ō*  
 17 x 3.5 cm  
 Courtesy Yūji Nishimura  
 © 1966 Tsuburaya Productions Co., Ltd.

**Plate 9d**  
 Transformation into Ultraseven  
 ウルトラセブンへ変身  
 © 1967 Tsuburaya Productions Co., Ltd.

Ultraman is a giant alien from Nebula M78 who travels to Earth in pursuit of the heinous monster Bemlar. He accidentally kills Shin Hayata, a member of the Earth-protecting Science Patrol. Out of remorse, he takes on the identity of the deceased human, vowing to defend the planet with his superpowers. Whenever a monster threatens, the twenty-thousand-year-old Ultraman reverts back to his alien self, a creature that stands forty meters high, weighs thirty-five thousand tons, and flies at Mach 5. The device that enables Ultraman's transformation from human back to superhero is a light-emitting Beta Capsule.

ウルトラマンは身長40メートル、体重3万5千トンの巨大宇宙人で、飛行速度はマッハ5、年齢は2万年を超える。凶悪怪獣ベムラーを追ってM78星雲から地球にやってきたが、科学特捜隊のハヤタ・シン隊員を誤って死なせてしまう。責任を感じたウルトラマンはハヤタとなり、自らの超能力で地球を守ることを決意する。地球を攻撃する怪獣が現れると、ハヤタは「ベーターカプセル」から放たれるフラッシュビームを浴びて本来のウルトラマンの姿に戻る。

Ultraseven, another giant alien from Nebula M78, comes to Earth as part of his mission to map planetary orbits. Impressed by the self-sacrifice made by a brave young man to save the lives of his friends, Ultraseven assumes the young man's human appearance and joins the Ultra Garrison to defend Earth from alien attacks. Ultraseven's human form, named Dan Moroboshi, deploys a pair of eyeglasses called Ultra Eye in his transformation back to Ultraseven, who stands at a height of forty meters and weighs thirty-five thousand tons like his predecessor Ultraman, but flies at Mach 7.

同じくM78星雲出身の巨大宇宙人ウルトラセブンは、惑星軌道測量のために地球に来るが、仲間を救うために自分の命を犠牲にした地球人の青年に感動し、その姿を真似てモロボシ・ダンとなり、ウルトラ警備隊に入って地球防衛の任務に就く。モロボシは「ウルトラアイ」というメガネを目に装着して、身長40メートル、体重3万5千トン、飛行速度マッハ7のウルトラセブンに変身する。



With his involvement in the landmark monster film *Godzilla* (1954; pl. 7), Eiji Tsuburaya established himself as a director of *tokusatsu* (special effects), working on a series of monster movies and other fantastic films for the studio Tōhō. In 1966, Tsuburaya launched a new TV series, *Ultra Q*, created by his own company, Tsuburaya Productions. Inspired by Rod Serling's *The Twilight Zone*, his new series combined the mystery-horror and monster genres. It aired during prime time on Sunday evening and became an instant hit. *Ultra Q* and the two equally popular series that followed, *Ultraman* (1966–67) and *Ultraseven* (1967–68), constitute the famed *Ultra* trilogy, which has spawned a succession of popular Ultra-heroes continuing to this day. This trilogy was instrumental in transforming Japanese subculture into *otaku* culture.

The narratives behind both *Ultraman* and *Ultraseven* begin when an alien arrives on Earth and decides to live as a human; the alien reverts back to his original form in times of crisis to defend Earth from monsters and other sinister threats.

In *Ultraman*, attacks by ferocious monsters—essentially animals without the capability for higher thought processes—are tantamount to natural disasters. For Ultraman, vanquishing these monsters provokes little in the way of moral quandary. By contrast, in *Ultraseven*, the list of villains encompasses a host of aliens, some equipped with superior intelligence and others supposedly descended from the species that preceded humans on Earth. Accordingly, episodes of *Ultraseven* increasingly depart from the simplistic narrative of "good vanquishes evil." This development derived in large part from the compromised sense of identity held by Tetsuo Kinjō, the lead writer of *Ultraseven*'s teleplays. Kinjō hailed from Okinawa, in the island chain trailing south from Japan proper, a region controlled by the U.S. from the end of World War II through 1972. With the island's scarce land occupied by American military bases, Okinawans were held in limbo, living neither in America nor in Japan. An intense frustration with this situation informed Kinjō's stories, as he confronted such questions as whether peace meant an idle respite, or why cities environmentally destroyed by ignorant people should be defended. Such adult issues were examined weekly under the pretext of battles between the superhero and aliens. This existential probing is what lends the *Ultra* series an enduring appeal.

From this moment onward, the facile good-vs.-evil plotline was gradually rejected in children's TV programming. The *Ultra* series laid the groundwork for what would come in twenty or thirty years—namely, *Mobile Suit Gundam* and *Neon Genesis Evangelion* (pls. 30, 33), which questioned the meaning of battle and explored the meaning of life within the context of TV series created for children.

A common theme connecting *Ultraman* and *Ultraseven* is light. The home planet for both superheroes within Nebula M78 is called Land of Light. Furthermore, Ultraman needs to bathe in a beam of light emitted by the Beta Capsule in order to reclaim his alien body, and Ultraseven is unable to continue fighting without sunlight. In other words, these heroes emerge from and thrive in bright white light. This is the complete opposite of the mutant creatures monsterized through irradiation (such as Godzilla), monsters given vivid form by none other than the *tokusatsu* master Tsuburaya. Perhaps he aspired to purify the nightmarish memory of nuclear disaster with heroes of light, an idea not so far from the Buddhist belief in renewal through rebirth. Not coincidentally, Ultraman's serene face was inspired by the seventh-century representation of the bodhisattva Maitreya (Miroku bosatsu) at the ancient Kyoto temple Kōryūji. In Buddhist belief, Maitreya, the "future Buddha," will descend to this world in the distant future as the Buddha of the next great age. Like the perfected features of Buddhist divinities, the alien hero's superhuman body is ultimately free of Godzilla's disfigurement.

ウルトラマン・ウルトラセブン 特技監督、円谷英二が東宝特撮映画で《ゴジラ》(pl. 7)をはじめとする「怪獣物映画」の成功で名を馳せていた1966年、満を持してスタートした日曜日のゴールデンタイムに放映されたテレビシリーズ。後に日本のサブカルチャーをおたくカルチャーへと変貌させる起爆剤の一つとなる、《ウルトラ・シリーズ》三作である。《ウルトラQ》というアメリカの《トワイライトゾーン》にインスパイアされたミステリー路線と怪獣映画路線を合体させたテレビ番組は放映されるや爆発的なヒット作となった。その流れを受けて出来上がった作品が《ウルトラマン》(1966-67)と《ウルトラセブン》(1967-68)の二作品である。その人気の高さは現在まで続くウルトラ・ヒーローの系譜に表れている。

両シリーズ共に、話の始まりは宇宙人(ウルトラマンとウルトラセブン)が地球人と融合して、危機一髪時に変身して怪獣や宇宙人を倒し地球を守る、という設定だ。

《ウルトラマン》において、襲ってくる怪獣は自然災害的に押し寄せてくる。そのためウルトラマンは怪獣を倒すことにさほどの逡巡はない。しかし《ウルトラセブン》になると、怪獣は高度な知性を持った宇宙人や地球の先住民族であったなどといった設定が増え、物語全体の勧善懲悪度が低くなってくる。これはウルトラセブンのメイン・シナリオライターの一であった金城哲夫が沖縄出身という立場であったことが大きく影響している。すなわち日本人なのか琉球人なのか、そのアイデンティティーの検証をも拒む当時の状況。敗戦によって米軍基地が駐屯し、日本ですらない沖縄の宙ぶらりんな環境への苛立ちが、ストーリーに色濃く反映されていた。平和とはただ情眼をむさぼる事なのか。なぜ愚民の作る公害で汚れた街を守らねばならないのか等、とても子供へのメッセージとは思えぬ高度な設定を、宇宙人とヒーローとの戦いを腕井に毎週展開。しかしその真剣なメッセージこそ、このシリーズが今尚色褪せずに生きている理由でもある。

この頃からこうした子供向けテレビ番組制作時の物語構成法にも、勧善懲悪な構造を否定する動きが始める。後に《機動戦士ガンダム》(pl. 30)で花開く「戦う」意味そのものへの問いかけや《新世紀エヴァンゲリオン》(pl. 33)での生きる意味の問いかけを子供向けの番組で制作してゆく基礎を作ったとも言えよう。

《ウルトラマン》と《ウルトラセブン》に共通するテーマに「光」の概念がある。ウルトラマンはハヤタ隊員の持つベータカプセルから放つフラッシュビームの光を浴びなければ変身出来ない。ウルトラセブンにおいては太陽光がなくなると戦えなくなってしまう。二人ながらにM78星雲の「光の国」と呼ばれる惑星から来たからである。真っ白な光の中より生まれ出るヒーロー。ゴジラなど水爆、原爆の放射能で突然変異した怪獣を重産した円谷英二が爆発を裏返して純化させ、「光」という設定に置き換えてヒーローに仕立てた意味には、仏教の持つ輪廻転生のコンセプトが付加されていたのかもしれない。ちなみにウルトラマンのデザインは広隆寺の弥勒菩薩にインスパイアされたと言われている。

**Plate 9e**  
Ultraman and Z-Ton  
ウルトラマンとゼットン  
© 1966 Tsuburaya Productions Co., Ltd.

**Plate 9f**  
Kemur II from *Ultraman*  
ケムール人二代目  
© 1966 Tsuburaya Productions Co., Ltd.

**Plate 9g**  
Baltan Seijin from *Ultraman*  
バルタン星人分身  
© 1966 Tsuburaya Productions Co., Ltd.

**Plate 9h**  
Ultraman vs. Gomora  
ウルトラマン対ゴモラ  
© 1966 Tsuburaya Productions Co., Ltd.

**Plate 9i**  
Bemlar from *Ultraman*  
ベムラー  
© 1966 Tsuburaya Productions Co., Ltd.

**Plate 9j**  
Dada A-Type from *Ultraman*  
ダダAタイプ  
© 1966 Tsuburaya Productions Co., Ltd.

**Plate 9k**  
Aboras vs. Banila from *Ultraman*  
アボラス対バナラ  
© 1966 Tsuburaya Productions Co., Ltd.

**Plate 9l**  
Breton from *Ultraman*  
ブルトン  
© 1966 Tsuburaya Productions Co., Ltd.

**Plate 9m**  
Giradoras from *Ultraseven*  
ギラドラス  
© 1967 Tsuburaya Productions Co., Ltd.

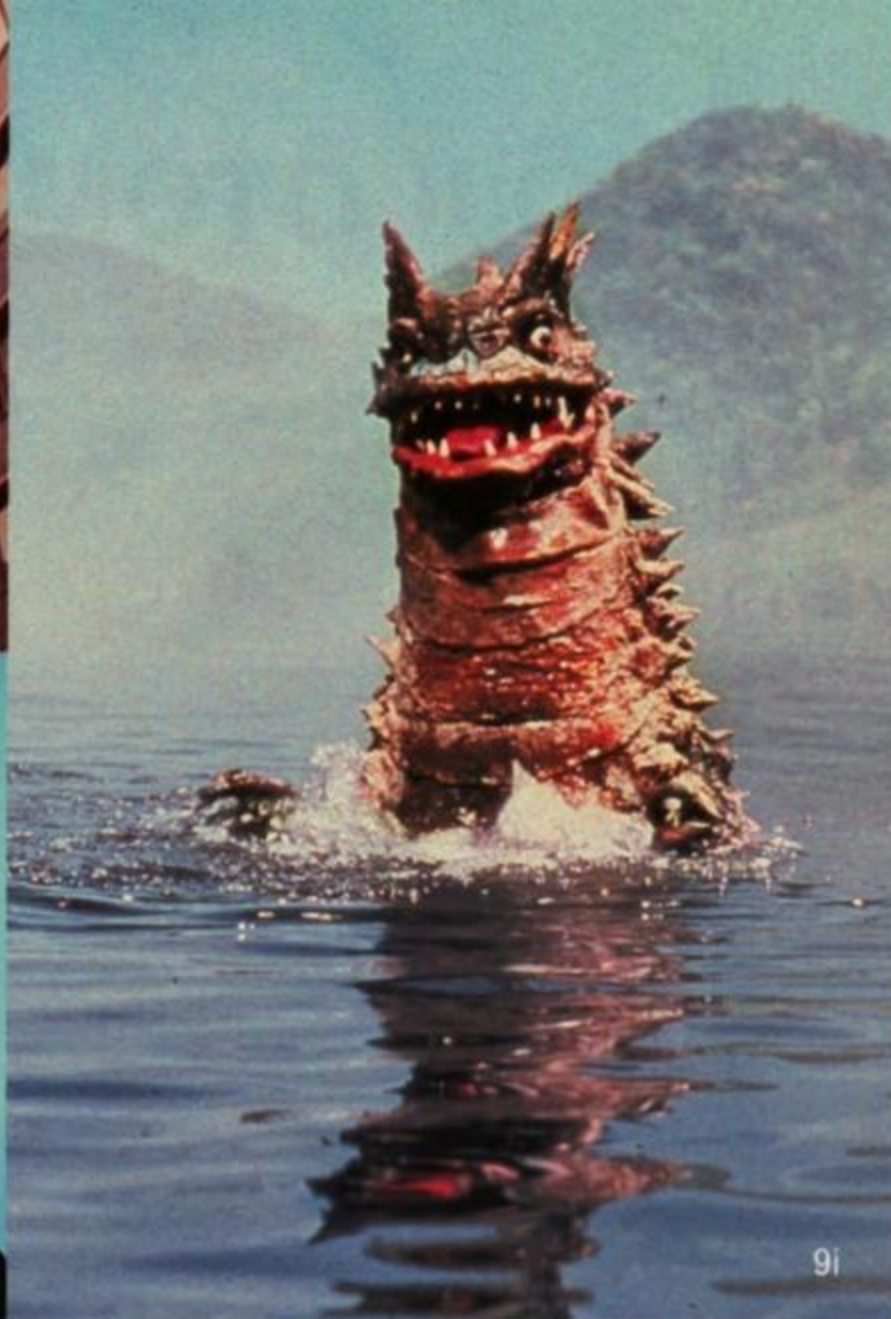
**Plate 9n**  
Godora vs. Ultraseven  
ゴドラ星人対ウルトラセブン  
© 1967 Tsuburaya Productions Co., Ltd.

**Plate 9o**  
Miclas vs. Eleking from *Ultraseven*  
ミクラス対エレキング  
© 1967 Tsuburaya Productions Co., Ltd.

**Plate 9p**  
Starbeast Gyeron from *Ultraseven*  
ギエロン星獣  
© 1967 Tsuburaya Productions Co., Ltd.

**Plate 9q**  
Ultraseven vs. Narse  
ウルトラセブン対ナース  
© 1967 Tsuburaya Productions Co., Ltd.







# SHŌJI ŌTOMO



**Plate 10a**  
Anatomical diagram of  
"Big Four" monsters: Antlar,  
Red King, Neronga, and Ragon  
(from left), from the Sonosheet  
publication *Ultraman*

四大怪獣かいぼう図—左より  
アントラー、レッドキング、ネロンガ、  
ラゴン(ソノシート版『ウルトラマン』所収)  
1966 (out of print)  
Booklet with Sonosheet  
19.2 x 40.2 cm (spread)  
Collection of Takayuki Mizuochi

Visual source material:  
Shōji Ōtomo  
Illustrators: Shōgo Endō and  
Takashi Minamimura  
Publisher: Asahi Sonorama  
Reproduced with permission of Asahi Sonorama  
Courtesy Ai Shishimoto  
© 1966 Tsuburaya Productions Co., Ltd.

10a

Monster movies and the *Ultra* series (pl. 9) certainly entertained children throughout Japan in the 1960s, but they offered little to satisfy young minds eager to learn more about the ferocious creatures they portrayed. The legendary editor Shōji Ōtomo (1936–1973) helped fill this void with an important body of monster literature produced for the youth audience.

Known as a "scholar of monsters" during his brief lifetime, Ōtomo initially tried his hand at writing TV scenarios (including teleplays for *Topo Gigio*) while in college. He then became a prolific contributor to science-fiction, mystery, and occult magazines, before turning to boys' publications as a freelance editor. Ōtomo quickly broke new ground in this field, introducing the innovative concept of "diagramming" (*zukai*)—annotated illustrations of monsters, aliens, and the like. The most memorable example was *A Diagrammed Guide to Monsters* (published by Akita Shoten, 1967), which carried "anatomical diagrams" of the creatures found in the popular movies and TV shows of the day. Practically every man in his forties today—including Crown Prince Naruhito, born in 1960—looked at this volume as a child. Ōtomo continued his diagramming project on the opening pages of the leading manga weekly *Shōnen Magazine*, for which he originated and edited the special features section from 1966 to 1972. His diagramming project for manga-loving *shōnen*, or young boys, soon expanded beyond the mock science of *Ultraman* to include more serious topics such as future technology, genetics, and international affairs.

Although Ōtomo himself did not invent a single monster or superhero, he helped breathe life into the imaginary creatures that existed only on the screen, teaching postwar children to view the "disfigured bodies" of monsters and aliens in a quasi-scientific framework. Children pored over his fanciful yet detailed diagrams and their realistic explanations of how monsters spew flames and fly faster than sound. Perhaps this was the precise moment when *otaku* were born in Japan.

大伴昌司 1960年代に子供だった者たちにとって、怪獣映画や《ウルトラ・シリーズ》(pl. 9)は格好の娯楽だったが、見れば見るほど、そこに登場する様々な怪獣についてもっと知りたいという好奇心は募るばかりだった。出版媒体を使って、そんな幼い好奇心を満たしたのが、「怪獣博士」の異名を持つ伝説的編集者、大伴昌司(1936–1973年)である。

大伴は、大学時代よりテレビ局に出入りし《トップ・ジーゴ》などテレビ番組のシナリオを書くようになる。そしてSFやミステリー、オカルト雑誌の原稿も多数手がけた後、フリーランスの編集者として少年ジャーナリズムに転じ、大胆かつ驚愕のアイデアでこの分野に新境地を開いた。大伴独自のアイデアの一つに「図解」がある。特に有名なのは、怪獣の解剖図解が多数掲載されている昭和42年刊『図解怪獣図鑑』(秋田書店)。この本は現皇太子(1960年生まれ)も買っていたほどで、現在40代の男性は全てこの本の洗礼を受けたと言ってよい。また、『少年マガジン』の巻頭グラビア特集を創始したのも大伴で、1966–72年にかけて《ウルトラマン》の疑似科学的分析から、未来工学、DNA、国際問題などのシリアスなトピックまで幅広く企画担当して「図解」のレパートリーを広げていった。

もちろん大伴自身が巨大ヒーローや怪獣を作り出したわけではない。しかし大伴の考案した「怪獣大図解」の企画が、スクリーンに跋扈する空想上の生物に魂を吹き込み、たくさんの子供たちに生きた怪獣の魅力を教えたことは間違いない。「異形」のものが架空のものであれ、詳細な知識の対象になることで、怪獣や宇宙人を見る戦後日本の子供たちの意識は完全に変わった。図中で大胆かつ克明に解説された火を吹く仕組みやマッハの速さで飛ぶ秘密などの設定のリアルさを夢中になって読んだ子供たち。この瞬間こそが日本でのおたく誕生の瞬間であった、とも言えよう。



10b



10c

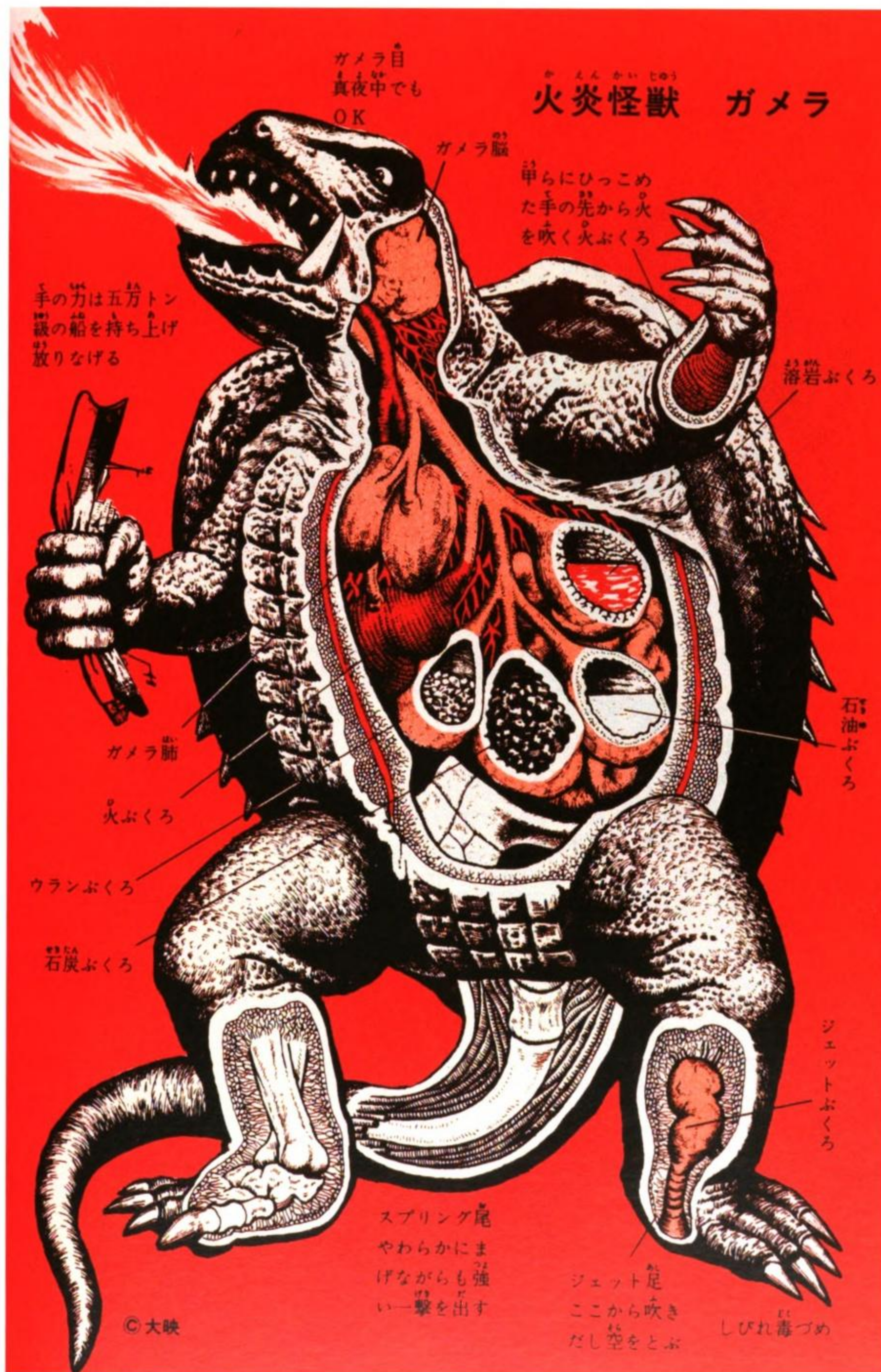
**Plate 10b**  
Naruhito (current Crown Prince)  
poring over *A Diagrammed Guide to Monsters* at Takashimaya  
Department Store, Tokyo,  
May 14, 1967

『図解怪獣図鑑』に熱中する幼い皇太子浩宮、  
1967年5月14日日本橋高島屋にて  
Photo: Kyodo News

**Plate 10c**  
Shōji Ōtomo  
*A Diagrammed Guide to Monsters*  
図解怪獣図鑑  
1967  
Book (cover)  
22 x 15.8 x 1.8 cm  
Collection of Takayuki Mizuochi

Illustrator (cover):  
Takashi Minamimura  
Publisher: Akita Publishing Co., Ltd.  
Reproduced with permission of Akita Publishing Co., Ltd.  
Courtesy Ai Shishimoto  
© 1966 Tsuburaya Productions Co., Ltd.





**Plate 10d**  
Anatomical diagram of  
"Flaming Monster Gamera" from  
*An Anatomical Guide to Monsters*  
火炎怪獣ガメラ(『怪獣解剖図鑑』所収)  
1967/1997  
Book (page 12)  
25.6 x 18.2 x 1 cm

Original concept and text:  
Shōji Ōtomo  
Illustrator (page 12): Shōgo Endō  
Publisher: Asahi Sonorama  
(original and facsimile editions)  
Reproduced with permission of Asahi Sonorama  
Courtesy A. Shishimoto  
© 1965 Kadokawa Pictures, INC.

Annotations, clockwise from top:

Eyes, able to see in the dark

Brain

Fire sack, from which Gamera  
can spray flames when arm is  
retracted into shell

Lava sack

Petroleum sack

Jet sack

Claws spouting paralyzing  
poison

Jet leg, from which jet of smoke  
emerges when Gamera flies

Spring-like tail, very flexible  
and capable of rendering a  
powerful blow

Coal sack

Uranium sack

Fire sacks

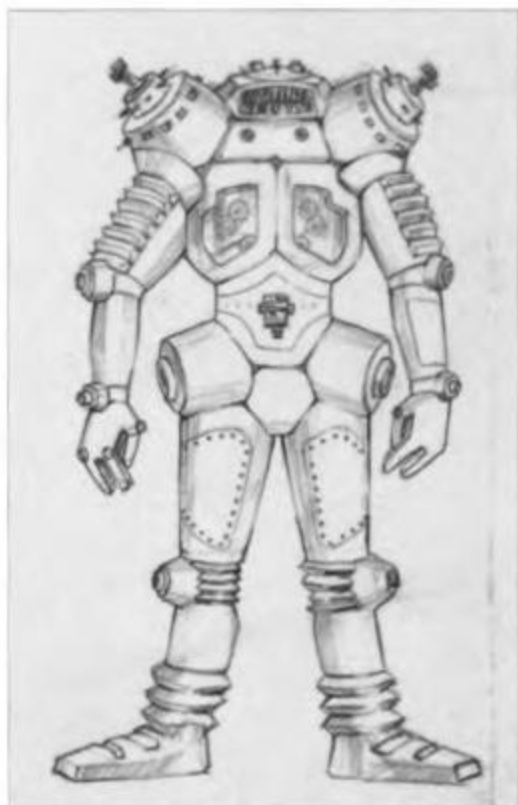
Lungs

Powerful hands, able to lift and  
throw a fifty-thousand-ton ship





11a



11b



11c

Tohl (Tōru) Narita (1929–2002) was the artist chiefly responsible for shaping the unique look of Ultraman and Ultraseven (pl. 9), as well as scores of monsters and “mecha” (*meka*; “machines”) that appeared in the *Ultra* series of the late 1960s. While studying sculpture in art school, Narita helped produce plaster models for the landmark 1954 monster movie *Godzilla* (pl. 7). This experience ultimately led to his decision to work in the world of special effects.

The elegantly austere, almost classical features of Ultraman and Ultraseven recall timeless icons from ancient Greek sculpture to Japanese Buddhist images to Asian and African masks to the figurative works of postwar Italian masters, embodying a canonical sense of order that illustrates Narita's awareness of sculptural history. At the same time, his extraordinary monsters—two of which were named Dada and Breton—point to his familiarity with Surrealism and its often haunting reconstruction of reality.

Mindful of children, the primary audience for his creations, Narita established three standards that significantly departed from the conventions of the special-effects genre. First, his monsters were not grotesque demonic creatures with extra heads or limbs. Second, he did not rely on a simpleminded enlargement of animals, insects, and the like (in other words, no giant ants or spiders). Third, he did not permit any deformity or disfigurement, thus precluding such gory aberrations as exposed brains and dangling innards. To create compelling monsters within the bounds of these self-imposed rigorous principles, Narita instead employed abstraction, unusual proportions, and inventive transformations in bringing his creatures to life.

Widely appreciated in Japan, Narita's design was informed by his philosophy of chaos and cosmos (order). As he wrote in *Works by Tohl Narita: Ultra Monsters* (1983), “In my conception, monsters represent chaos. This makes Ultraman the symbol of cosmos. The canonical expression of ‘order’ was achieved by Pheidias in his images of Athena, in their simple forms and archaic smiles. But in our space age, the expression of order has to be much simpler. Likewise, monsters, which are expressions of chaos in the space age, should not be gory creatures. I found the only means to achieve such monsters in abstraction.” In the world created by Narita, the chaos accepted by the Japanese people in the aftermath of the war coexisted with the sense of order embedded in Japanese aesthetics.

成田亨 1960年代の後半、《ウルトラマン》や《ウルトラセブン》(pl. 9)のヒーローや怪獣、メカの多くをデザインしたのは、成田亨(1929-2002年)である。武蔵野美術学校(現・武蔵野美術大学)で彫刻を学んでいた時に、《ゴジラ》(pl. 7)の撮影に使う石膏モデルをアルバイトで作ったのがきっかけで、特撮の世界に入ることとなる。

優美に厳肅で、ほとんど古典的ですからあるウルトラマンやウルトラセブンの造形からは、日本の仏像、アジアやアフリカの仮面、古代ギリシャや戦後イタリアの具象彫刻まで不朽のアイコンが思い起こされる。秩序の規範を具現する表現は、彼が古今の彫刻史に詳しかったことを示唆する一方で、独創的な怪獣デザインには、空想に満ちた現実の再解釈を試みたシュルレアリスムへの傾倒もうかがえる。(ちなみに、ダダやブルトンなどと命名されたアヴァンギャルドな怪獣もいる)。

視聴者の子供を意識した成田のデザイン哲学はストイックだ。第一に、怪獣は妖怪ではない。首が二つとか、手足が何本にもなるお化けは作らない。第二に、地球上の動物がただ巨大化しただけという発想はやめる。(つまり、巨大蟻や巨大蜘蛛は御法度だ)。第三に、脳がはみ出たり、内臓がむき出しのような、身体が壊れたようなデザインはしない。いわば、従来の怪獣デザインへのアンチテーゼでもある。この三原則にのっとった成田は、抽象性と意外性(プロポーションの意外性、変身の意外性など)を使ってオリジナルな怪獣を創り出した。

成田デザインが、これほどまでに日本人に受け入れられた背景には、次のような成田の造形哲学がある。「私は怪獣をカオスの典型として捉えることにしました。ウルトラマンは当然コスモスの典型でなければいけません。コスモスの典型と云えばフィディアスのアテネ像が代表で、単純な造型とアルカイック・スマイルがその特徴です。宇宙時代のコスモスの典型は更に単純でなければなりません。また、宇宙時代のカオスの典型は、あくまでも怪獣であって妖怪にはいけません。それらの怪獣を生み出していく原動力は抽象性しかないと考えました」(『成田亨画集—ウルトラ怪獣デザイン編』1983年刊より)。まさに《ウルトラマン》は戦争で受けたカオス的混沌を受け入れながらも、元来日本人の美意識のDNAにあったコスモスとが両立された世界だったと言える。

#### Plate 11a

Tohl (Tōru) Narita  
Gyango

ギャンゴ

1966

Drawing for *Ultraman*;  
ink and watercolor on paper  
39.4 x 25.8 cm

Collection of Aomori Prefecture  
Reproduced with permission of all concerned parties

#### Plate 11b

Tohl (Tōru) Narita  
Final drawing of *King Joe*

キングジョー決定稿

1967

Drawing for *Ultraseven*;  
pencil on paper  
33.2 x 43.5 cm

Collection of Aomori Prefecture  
Reproduced with permission of all concerned parties

#### Plate 11c

Tohl (Tōru) Narita  
*Metron Seijin*

メトロン星人

1967

Drawing for *Ultraseven*;  
ink and watercolor on paper  
39.6 x 36.5 cm

Collection of Aomori Prefecture  
Reproduced with permission of all concerned parties

#### Plate 11d

Final drawing B for *Ultraseven*  
and *Ultraseven's Head* (inset)

ウルトラセブン決定稿B案+

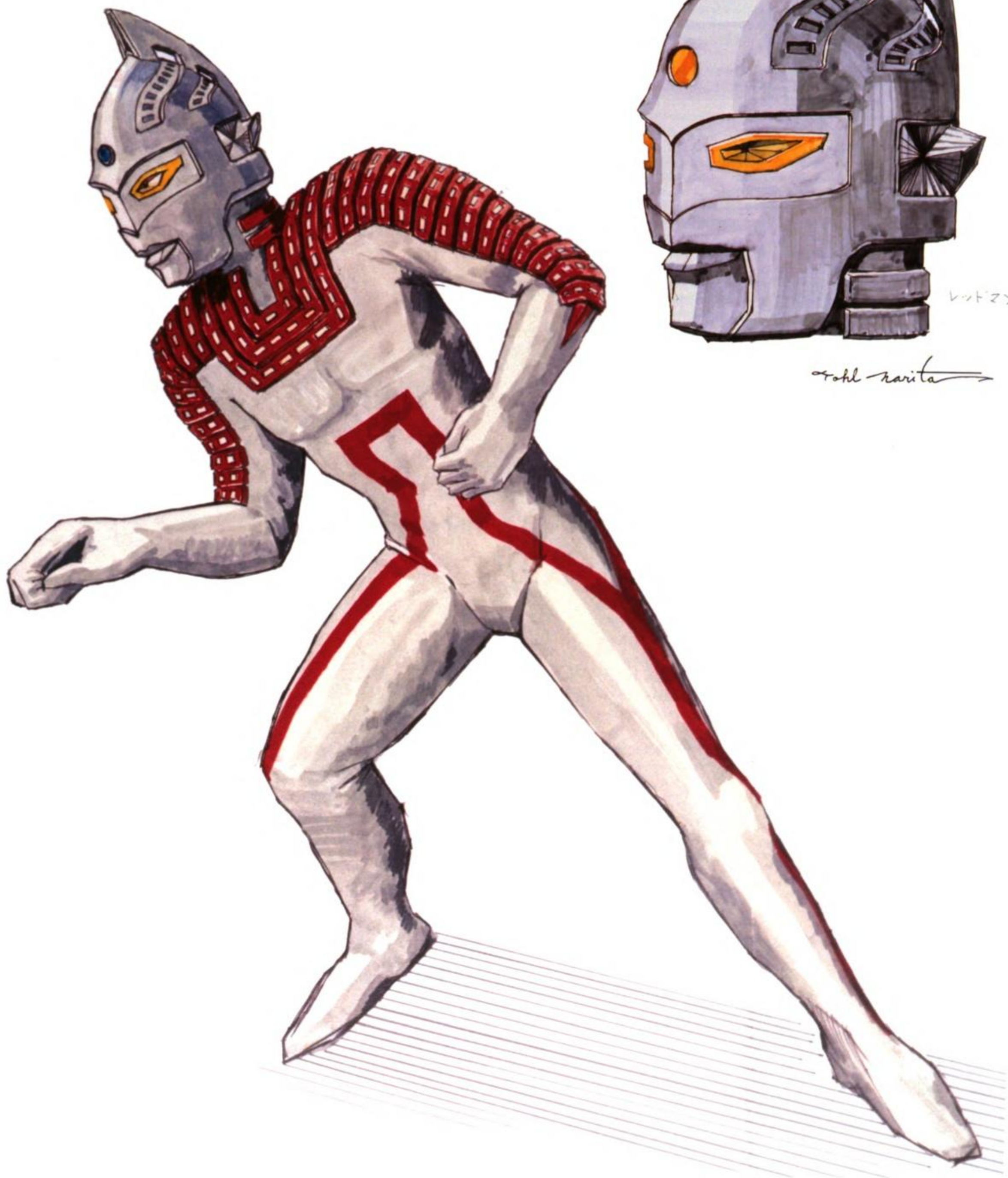
ウルトラセブン頭部

1967

Drawings for *Ultraseven*;  
ink and watercolor on paper  
39.4 x 35 cm; 36.6 x 24.6 cm (inset)

Collection of Aomori Prefecture  
Reproduced with permission of all concerned parties







# KITAHARA COLLECTION

Teruhisa Kitahara (b. 1948) is an internationally renowned toy collector; his collection comprises more than fifty thousand tin toys and other antique toys that he has amassed since the 1970s. This world-famous collection is on display at seven toy museums in Japan, of which Kitahara is director. A portion of the collection is also currently on exhibit in the Japan Pavilion at Epcot in Florida's Walt Disney World in 2004-06.

A chance encounter with a red tin fire engine led Kitahara to become a pioneering collector of antique toys. When he traveled throughout Japan some twenty years ago in search of toys made from the 1880s to 1960s, antique toys were considered valueless. In fact, he acquired many such toys for free, seeking out merchandise forgotten in warehouses and stockrooms.

Unlike some collectors, Kitahara collects a wide range of objects, including antique toys from Japan, Europe, and the U.S. His collections related to advertising encompass posters, flyers, and other printed materials as well as American window displays with moving figures. In addition to historical goods, Kitahara also acquires works by contemporary artists.

Kitahara's toys, once considered useless junk, have become invaluable "vintage" goods. The collector himself has been instrumental in the rediscovery of antique Japanese toys: not only has he published a number of books on the subject, but he has appeared on TV and given dozens of lectures each year to promote these interesting objects. His patient research and promotional efforts have led to an appreciation of modern toys as antiques, even worthy of speculative investment. In this sense, Kitahara is no mere connoisseur; he has effectively taken on the tasks ordinarily performed by curators at public museums and institutions, gathering and disseminating information to the public. Mass-produced toys and novelty goods are cheaply made items that everyone can buy. As such, they have little inherent value. Kitahara's crucial achievement is his recognition and promotion of the value of these objects as items once shared materially by us all, and shared today as a legacy of our common culture.

**北原コレクション** 北原照久(1948年生まれ)は、国際的に知られる玩具コレクター。北原コレクションは、彼が70年代以来蒐集してきた五万点を越えるブリキの玩具や骨董玩具からなる。その一部は、北原自身が館長を務める七館の玩具博物館で常設展示されている。また、フロリダのディズニーワールド、エプコット日本館でも2004-06年にかけて北原コレクションが展覧されている。

北原は、ある日出会った一台のブリキの赤い消防自動車に魅せられて1880-1960年代の懐かしい玩具の蒐集を始めることになる。今から20年以上前、彼が日本中を旅して骨董玩具を発掘していた頃は、ブリキの玩具などには何の価値も認められておらず、玩具店の倉庫の奥から売れ残って埃をかぶっていた商品をほとんどタダ同然で買い受けていた。

彼の集めるものの特徴は他とは比べ物にならないほど幅広い点である。日本だけでなくアメリカやヨーロッパのもの、立体物だけでなく広告やポスターなどの紙もの、時代も縦横無尽に縦横断し、現代作家の新しい作品にいたるまでノンジャンルに収集し続けている。

ガラクタ同然だった北原コレクションの玩具の価値は、彼の旺盛な流布活動、何冊もの本の出版やテレビ出演、年間数十本の講演会活動と同様して高まって行く。情報の整理と魅力の伝導をこつこつと続けることでコレクションたちは次第に高価なヴィンテージ物、骨董的投機の対象物レベルにまで引き上げられた。そこにはもちろん北原の目利きの才能が物を言っているのだが、それ以上の社会への流布、情報の整理と公開といった公的美術館、博物館が行なうべき作業を個人で行って来たからとも言えよう。大量生産物、ノベルティー物は皆が所有出来るだけの安価な作りの物である。本来価値はない。しかし、だからこそ情報を共有出来る、と気づかせたことが北原の功績であるとも言えよう。



**Plate 12a**  
Teruhisa Kitahara with his neatly organized collection at his huge storehouse

巨大倉庫にきちんと整頓されたコレクションに囲まれた北原照久氏  
Photo: Hideyuki Motegi

12a



12b

**Plate 12b**  
*Ponpa-kun* (mascot for Hitachi's Kido Color TV)  
ポンパ君(日立製作所キドカラー)  
1960s  
Store display; PVC (figure), plastic (base)  
99 x 62 x 62 cm  
Collection of Teruhisa Kitahara  
Reproduced with permission of Hitachi, Ltd.  
Photo: Hideyuki Motegi



12c

**Plate 12c**  
*CP Boy* (mascot for CP Credit Chain)  
CPぼうや(CPクレジットチェーン)  
1960s  
PVC  
23.3 x 13.8 x 12 cm  
Collection of Teruhisa Kitahara  
Photo: Hideyuki Motegi



12g

**Plate 12g**  
*Sato-chan* (mascot for Sato Pharmaceutical Co.)  
サトちゃん(佐藤製薬)  
1960s  
PVC  
18 x 13 x 14 cm  
Collection of Teruhisa Kitahara  
Reproduced with permission of Sato Pharmaceutical Co., Ltd.  
Photo: Hideyuki Motegi



12h

**Plate 12h**  
*Angel Boy* (mascot for Morinaga)  
エンゼル坊や(森永製菓)  
1960s  
PVC  
15.2 x 8 x 8 cm  
Collection of Teruhisa Kitahara  
Reproduced with permission of Morinaga & Co., Ltd.  
Photo: Hideyuki Motegi



12i

**Plate 12i**  
*Travel Boy* (mascot for Eisai)  
トラベル坊や(エーザイ)  
1960s  
PVC  
8.5 x 5.5 x 4.5 cm  
Collection of Teruhisa Kitahara  
Reproduced with permission of Eisai Co., Ltd.  
Photo: Hideyuki Motegi  
© Hironori Oba



12m

**Plate 12m**  
*Mitsuya Cider Indian*  
ミツ矢サイダーのインディアン  
1960s  
PVC  
16.5 x 8 x 6 cm  
Collection of Teruhisa Kitahara  
Photo: Hideyuki Motegi  
Design © Junsaburo Tsujimura





12d

**Plate 12d**  
Running Mark (trademark of Glico)  
グリコのランナー  
Date unknown (character in use since 1920s)  
Ceramic  
17.5 x 14.7 x 14 cm  
Collection of Teruhisa Kitahara  
Reproduced with permission of Ezaki Glico Co., Ltd.  
Photo: Hideyuki Motegi



12e

**Plate 12e**  
Fujimaru (mascot for Fujisawa Pharmaceutical's Neuvita)  
風のフジ丸(藤沢薬品工業ノイビタ)  
1960s  
PVC  
48.2 x 21 x 15 cm  
Collection of Teruhisa Kitahara  
Reproduced with permission of Fujisawa Pharmaceutical Co., Ltd.  
Photo: Hideyuki Motegi



12f

**Plate 12f**  
National Boy (mascot for Matsushita Electric Industrial)  
ナショナル坊や(松下電器産業)  
1960s  
Plastic  
49 x 20 x 13 cm  
Collection of Teruhisa Kitahara  
Reproduced with permission of Matsushita Electric Industrial Co., Ltd.  
Photo: Hideyuki Motegi



12i

**Plate 12i**  
Colgen Kowa Frog (mascot for Kowa Pharmaceuticals)  
コルゲンコーワのカエル(興和新薬)  
1960s  
PVC  
16 x 11.5 x 7 cm  
Collection of Teruhisa Kitahara  
Reproduced with permission of Kowa Pharmaceuticals  
Photo: Hideyuki Motegi



12j

**Plate 12j**  
Aster-chan (mascot for Ginza Aster)  
アスターちゃん(銀座アスター)  
1960s  
PVC  
17 x 10.5 x 8.6 cm  
Collection of Teruhisa Kitahara  
Reproduced with permission of Ginza Aster Co., Ltd.  
Photo: Hideyuki Motegi



12k

**Plate 12k**  
Miko-chan (mascot for Miyasaka Brewery's Shinshū-ichi Miso)  
み子ちゃん  
(宮坂醸造株式会社・神州一味噌)  
1960s  
PVC  
21.5 x 11.5 x 11 cm  
Collection of Teruhisa Kitahara  
Reproduced with permission of Miyasaka Brewery Co., Ltd.  
Photo: Hideyuki Motegi



12n

**Plate 12n**  
Melco-chan (mascot for Mitsubishi Electric Corporation)  
メル子ちゃん(三菱電機)  
1960s  
Savings bank; PVC  
7.8 x 5.7 x 5.7 cm  
Collection of Teruhisa Kitahara  
Reproduced with permission of Mitsubishi Electric Corporation  
Photo: Hideyuki Motegi



12o

**Plate 12o**  
C-chan (mascot for Citizen Watch)  
Cちゃん(シチズン時計)  
1960s  
PVC  
18.3 x 13 x 9 cm  
Collection of Teruhisa Kitahara  
Reproduced with permission of Citizen Watch Co., Ltd.  
Photo: Hideyuki Motegi  
1967 © CITIZEN WATCH CO. LTD



12p

**Plate 12p**  
Peko-chan (left) and Poko-chan (registered trademarks of Fujiya)  
ペコちゃん、ポコちゃん(不二家の立体登録商標)  
1960s (left); 1950s  
PVC  
26 x 10 x 10 cm (left); 27 x 11.7 x 11.7 cm  
Collection of Teruhisa Kitahara  
Reproduced with permission of Fujiya Co., Ltd.  
Photo: Hideyuki Motegi



# JAPANESE VINTAGE TOYS



13a

Toy manufacturing in Japan's postwar era began with tin toys. In order to gain foreign currency, Japan produced tin robots, trains, and cars for export. Manufactured in the defeated and then occupied country, these toys carried the obligatory label of "Made in Occupied Japan" until 1952, when Japan regained sovereignty after the San Francisco Peace Treaty and the U.S.-Japan Security Treaty, signed in 1951, took effect. This was the beginning of toy culture in postwar Japan.

Tin was difficult to handle, and was unsuitable for creating facial expressions and other details. This cheap material, often recycled from cans, was great for angular robots, but incompatible for the round forms of kewpie dolls and the like. For this reason, tin was gradually replaced by celluloid, which became the mainstay of toy manufacturing.

In 1954, however, the U.S. banned the import of celluloid products, deeming the flammable material a fire hazard. This prompted toy manufacturers to adopt "soft vinyl," or PVC (polyvinyl chloride), often abbreviated today as *sofubi*. PVC is water resistant, rustproof, easy to mold, and immensely adaptable for mass

production, better suited for toys than the hard-to-process tin and the flammable celluloid. As a result, it was widely used to produce the savings banks and other promotional items given away by banks and corporations to their customers. In the 1960s, when television sets became a ubiquitous commodity, characters from TV programs were turned into soft vinyl dolls, heralding the golden age of character toys in Japan.

Little value was assigned to these mass-produced toys. Made for children, they broke or became worn, and were thrown away when their owners outgrew them. Scarcity often creates value: objects that exist in small numbers may be appreciated and sold at auction houses, conferring them legitimacy as antiques. Significantly, thousands of toys mass-produced in prewar and postwar Japan have now become "antique toys," sold at auction for surprisingly high prices. For example, in 1997, one of eight extant red tin robots called *Machine Man*—manufactured by Masudaya, an established toy maker, in the 1950s—fetched ten million yen (equivalent to one hundred thousand dollars) at Sotheby's, the highest auction price ever achieved by any Japanese vintage toy.

## Plates 13a, b

Display at antique-toy store  
Third Uncle in Edogawa, Tokyo  
絶版玩具専門店「さあどあんくる」本店  
(東京都江戸川区)のディスプレイ

Photo: Hideyuki Motegi





13b

**ジャパニーズ・ヴィンテージトイ** 戦後の日本の玩具産業はまずブリキから始まった。敗戦国だった当時の日本は外貨を稼ぐためにブリキで出来たロボットや機関車やクルマなどを作り、海外へと輸出する。この時期、1945年から1952年の間に輸出用に作られたブリキのおもちゃは「Made in Occupied Japan」と占領下の日本で製作されたことが明記されている。GHQによる占領下で日本が独立国として認められていないため昭和26年のサンフランシスコ講和条約と日米安全保障条約が締結されるまで、その表記は輸出品すべてに義務づけられた。そこに日本の戦後おもちゃ文化の真の源泉があると言えるだろう。

顔や表情などの造形や表現にブリキでは限界があったために、その後だんだんと玩具の素材の中心はブリキからセルロイドへと移る。ロボットのような直線で囲まれた四角いカタチであればいいが、キュービー人形などの丸味を帯びた曲線はブリキという素材が苦手とするため、セルロイドが多用されるようになった。

しかし1954年にアメリカがセルロイドは発火しやすく危険との理由で輸入を禁止した。この宣告を受けて、セルロイド業界は玩具の素材を不燃性のソフトビニールへと転換していくこととなる。ソフトビニールは化学名「ポリ塩化ビニル」

でPVCと呼ばれる素材だ。現在は「ソフビ」と呼称されたりもする。特長としては水に強く、錆びず、加工性に優れ、量産も簡単という、ブリキの加工の難しさやセルロイドの割れやすく発火しやすいなどといったマイナスポイントをカバーする要素を持っていた。そのため銀行貯金箱など企業広告宣伝物としてもてはやされ、たくさんの種類が作られるようになった。1960年代に入りテレビが生活に密接に入り込んでくるようになると、それらのキャラクター達もソフビで作られるようになる。玩具における日本のキャラクター玩具の黄金期が始まったのだった。

これらの商品たちは大量生産ゆえにその価値は認められていなかった。さらに子供相手の製品ゆえ子供が大きくなる頃にはボロボロになって捨てられてしまう。少ないものならば価値はある。そしてオークションハウスにも登場し、アンティークとしての市民権を得る。現在ではこのような戦後、戦前に渡って幾千もの玩具が高価なアンティークとして、信じられないような高値で取引されている。ちなみに日本製アンティーク玩具の価格世界最高値記録は老舗玩具メーカー、マスタダヤが1950年代に作った世界で八体の《マシンマン》というブリキの赤いロボットで、1997年にサザビーズのオークションでは、一千万円もの値がつけられた。



# 14 DORAEMON



14a

**Plate 14a**  
Doraemon  
ドラえもん  
© Fujiko-Pro



14b

**Plate 14b**  
Nobita  
のび太  
© Fujiko-Pro



14c

**Plate 14c**  
Shizuka  
しずか  
© Fujiko-Pro



14d

**Plate 14d**  
Suneo  
スネ夫  
© Fujiko-Pro



14e

**Plate 14e**  
Gian  
ジャイアン  
© Fujiko-Pro

*Doraemon* is a long-running comical manga and anime series created by Fujiko F. Fujio. The nationally beloved manga was first serialized in the January 1970 issues of the publishing company Shōgakukan's educational monthlies targeted at different grade levels, from the pre-K *Yoi ko* (*Good Children*) to *Shōgaku 4-nensei* (*Fourth Graders*). Widely popular with successive generations of schoolchildren, *Doraemon* has spawned a huge franchise: in addition to the extended serializations in its monthly magazines, Shōgakukan has produced copious volumes of anthologies; a successful TV anime series has been broadcast since 1979, outliving its creator (who died in 1996); and a feature-length film has been released annually since 1980.

The story centers on the title character, a cat-shaped babysitting robot made in 2112, and a boy named Nobita Nobi, an underachieving grade-schooler. Nobita's great-great-grandson, Sewashi, sends Doraemon to present-day Japan in a time machine in order to help his hapless ancestor. In each episode, Nobita finds himself in some sort of trouble—bullied by classmates or failing with his schoolwork—and turns to Doraemon, who obligingly lends his charge an amazing "secret tool" of the twenty-second century, pulled from the "Four-Dimensional Pocket" on his belly.

The enduring appeal of *Doraemon* lies in these gadgets, which fulfill the fantasies of real-life schoolchildren; as the theme song goes, "Wouldn't it be great if I could...." The notion that children solve their everyday problems by their wits rather than true effort is common to children's programs, but the addition of high-tech devices in *Doraemon* reflected the increasingly affluent Japanese society of the 1970s, when home appliances like refrigerators, air conditioners, and color TVs became ever more ubiquitous. In fact, each episode ends with an amusingly cautionary note, for Doraemon's supposedly convenient gadget almost always brings about unforeseen negative consequences, teaching Nobita and his friends a valuable lesson in self-reliance.

It is interesting to compare postwar Japan to the defenseless Nobita, a lovable loser who always needs help. He routinely turns to Doraemon, who serves both as friend and guardian to him. Like many victims of bullying, Nobita harbors a twisted desire for power beneath his genial demeanor (though his attempts to use Doraemon's gadgets for his own ends usually fail). Yet, reflecting occasionally on his conduct, he never loses his positive outlook on life. We may wonder if everyone in Japan has a Nobita inside.

**ドラえもん** 藤子・F・不二雄原作によるマンガ・アニメのシリーズ。日本マンガの代表作品である。初登場は、小学館の学習雑誌『よいこ』『幼稚園』『小学1〜4年生』で1970年1月号に始まった連載だった。小学館の雑誌に長期連載され、また何種類もの全集にまとめられた他、1979年に始まったテレビ放映は原作者の没後(1996年)も現在まで続き、1980年から毎年新作映画が公開されるなど、息長く国民的人気を博している。

主人公はどじで運動も勉強も苦手な小学生の野比のび太と、2112年の未来に製造された子守用猫型ロボットのドラえもん。頼りない先祖様を助けるために、のび太の曾々孫、セワシがタイムマシンで20世紀に送り込んできた。毎回、ママに怒られたり、勉強が出来なかったりと、色々な難問に突き当たって助けを求めるのび太のために、ドラえもんはお腹の「四次元ポケット」から22世紀の秘密道具を取り出してくれる。

「こんなこといいな、できたらいいな」というテレビ版の主題歌にあるように、全国の小学生の夢をかなえてくれる道具類の面白さが何より《ドラえもん》の魅力である。その一方で、努力ではなく子供自身の機知やテクノロジーに問題解決の道を求めるストーリー展開は、エアコン、カラーテレビなどが一般家庭に普及して生活が豊かになった70年代の日本を濃厚に反映している。それだけに、のび太や友人たちが便利な道具に頼りすぎて最後にはしっぺ返しをくらうという毎回のオチは、ギャグの背後に子供たちの自立を促す教訓的メッセージを秘めているとも言える。

落ちこぼれで世話のやけるのび太は憎めないキャラクターだ。小心で毎回失敗を繰り返すのび太に戦後日本人の姿をダブらせてみるのも面白い。何かあると親友でもあり保護者でもあるドラえもんに泣きつくのび太。いじめられっ子特有の屈折した権力志向が見え隠れすることもあるが、根は優しい心の持ち主。そして、時に反省し、明るく前向きに生きようとする姿、日本人であれば誰もが心の中には、のび太が生きているのではないだろうか。



Nobita: Zzz...  
Doraemon: So much for that plan...



Nobita: I'm gonna do it now!  
Doraemon: Way to go!

14g



14f

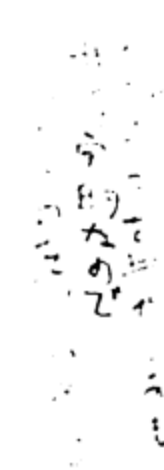
**Plate 14f**  
Fujiko F. Fujio  
*Doraemon*, vol. 6  
ドラえもん(第6巻)  
1975  
Book (cover)  
17.6 x 11.2 x 1.4 cm  
Publisher: Shōgakukan  
(Tentōmushi Comics)  
© Fujiko-Pro

**Plate 14g**  
Frames from *Nobita's Undersea Fortress*  
大長編ドラえもん4巻  
のび太の海底鬼岩城(2コマ抜粋)  
1983  
Book  
17.6 x 11.3 x 1.5 cm  
Publisher: Shōgakukan  
(Tentōmushi Comics)  
© Fujiko-Pro



○ ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬ ⑭ ⑮ ⑯ ⑰ ⑱ ⑲ ⑳ ㉑ ㉒ ㉓ ㉔ ㉕ ㉖ ㉗ ㉘ ㉙ ㉚ ㉛ ㉜ ㉝ ㉞ ㉟ ㊱ ㊲ ㊳ ㊴ ㊵ ㊶ ㊷ ㊸ ㊹ ㊺ ㊻ ㊼ ㊽ ㊾ ㊿

© Fujiko-Pro



件、考、外  
子通共  
サのーたー  
部  
Eのの  
バ、グ、  
ニ、タ、  
同、201、  
。タ、の、  
。ま、し、  
。タ、の、  
組、な、  
天、から、  
など、  
自、不、  
本、

- two floor cushions

— *Shōnen Sunday*

14h

/

- 

/





**Plate 14i**  
Doraemon and Nobita from  
*The Return of Doraemon*  
帰ってきたドラえもん  
1998  
Anime film  
27 minutes

Director: Ayumu Watanabe  
Original manga: Fujiko F. Fujio  
Distributed by Tōhō  
© Fujiko-Pro, Shōgakukan, TV-Asahi, and SHIN-EI Animation









15a

Mr. (b. 1969) is something of an *otaku*. A genuine "lolicom" (Japanese shorthand for "Lolita complex," and those possessing it), he is also a trash collector and an ex-biker. After failing the entrance exam for Tokyo University of Fine Arts and Music four years in a row, he studied art at Sōkei Art School in Tokyo (which has no entrance exam). Mr. is not even good at drawing manga-like pictures of lolicom subjects. To be blunt, he is a misfit and a lolicom.

Yet Mr. found a means of turning these negative elements into something positive when he decided to borrow the nickname "Mister" from Shigeo Nagashima, the superstar third-baseman of the post-war Yomiuri Giants. His new name, "Mr.," intimates the artist's determination to bear the burden of being Japanese (emulating the beloved sports icon), to position himself as an "artist-entertainer" (like Nagashima, who had a popular and prolific second career on TV), and to exploit his negative qualities (as so many Japanese comedians do).

This uniquely Japanese artist with a knack for entertainment initially created works from the trash he collected, following the examples set by Robert Rauschenberg's assemblage Pop Art and the Italian avant-garde movement Arte Povera. Mr., however, practiced "poor art" simply because he was too impoverished to buy painting supplies. Arising out of sheer necessity, his junk art was still nothing more than an imitation of other artists' work.

One day, Mr. decided to explore the imagery of lolicom girls through illustration, imbuing the subject with an ample dose of *otaku* fantasy. Drawing on the backs of convenience-store and supermarket receipts that he had been hoarding for ten years, he realized that this method somehow echoed Jonathan Borofsky's "numbered drawings," for both artists were attempting to enumerate the details of their reality. Mr. quickly went through all of the receipts, and this body of work helped him gain confidence in his art, prompting him to work with various materials. When he was dating a woman whose family owned a sushi restaurant, he borrowed a Japanese sword left by her late father, for use in his performances. Although this girlfriend is long gone, the sword has remained in Mr.'s hands. Highly private episodes like this inform his work, a fact that makes Mr. part of today's *otaku* generation.

Mr. ミスターと読む。1969年生まれ。

おたくもどきで、正統派ロリータコンプレックス、ゴミコレクター、元暴走族、東京芸大の受験に四年間も連続失敗し試験の無い美術専門学校で美術を学ぶ。日本の大学受験的正攻法のデッサンは描けない。ロリコン系マンガ絵も下手。へたれな人間でロリコンで。しかし名前の由来をたどれば、日本を背負った愛すべき人物という設定のMr.という芸名(由来は戦後プロ野球のスーパーstar長嶋茂雄の愛称)を冠に付けた瞬間、それら負のイメージを日本のお笑いの文脈で裏返して行く事で芸人的立ち位置を造った極めて日本的な芸能文脈のアーティスト。

イタリアの芸術運動アルテ・ポーヴェラやアメリカのラウシェンバーグ的ポップ・アートを模した、ゴミを収集した作品を制作していたが、それは彼が極端に貧しく、絵が描けなかった必然的な選択肢であった。故に貧しいアートを模していたのだが、それは借り物でしかなかった。

ある日、ロリコン少女のおたく的イラストレーションに血路を見出し、十年分以上も捨てずに貯めこんでいたコンビニやスーパーマーケットのレシートの裏にドローイングしてみたら、不思議とジョナサン・ボロフスキー的「生きるリアル」をカウンティングする、という文脈にも接続可能である事に気がつき、大量に制作。あっという間にレシートが無くなる。しかし、その作品で彼自身、嘘偽りのない表現を獲得し、以降自由な素材での作品制作を始める。お寿司屋の娘さんとお付き合いしていた頃、そのお寿司屋さんの亡くなった旦那さんの形見の日本刀を借受け、しばしばパフォーマンスにその日本刀を振り回している。ちなみにそのガールフレンドとは別れているが日本刀は彼の手元で生きている。そういった極私的なエピソードの積み重ねが彼の創作モチベーションであるという点が、極めて現代の日本人おたく世代の流れとも言えよう。

#### Plate 15a

Mr.

"Penyo-henyo" *Myomyonmyo*  
Edition (from a set of 4 sculptures)  
「ぺによへによ」みよみよんみよ編  
(4体セットのうちの1体)

2004

FRP (fiber-reinforced polymer),  
acrylic, iron

419 x 328 x 134 cm (including base)

Courtesy Issay Miyake Inc., Tokyo

Photo: Hideyuki Motegi

© 2004 Mr./Kaikai Kiki Co., Ltd. All Rights Reserved.

#### Plate 15b

Mr.

15 Minutes from Shiki-Station  
志木駅から15分

2003

Acrylic on canvas

162 x 130.3 cm

Courtesy Galerie Emmanuel Perrotin, Paris

© 2003 Mr./Kaikai Kiki Co., Ltd. All Rights Reserved.







# TÔHÔ TOKUSATSU FILMS

## FRANKENSTEIN VS. BARAGON/MATANGO



16a



16b

### Plate 16a

#### Frankenstein vs. Baragon

フランケンシュタイン対  
地底怪獣バラゴン

1965

Film poster

72.5 x 51 cm

Collection of Yūji Nishimura

© 1965 Toho Co., Ltd. All Rights Reserved.

Used courtesy of Toho Co., Ltd.

### Plate 16b

#### Matango

マタンゴ

1963

Film poster

Approx. 72 x 51 cm

© 1963 Toho Co., Ltd. All Rights Reserved.

Used courtesy of Toho Co., Ltd.

### Plate 16c

#### Mushroom person from Matango

マタンゴ変身人間

1963

Film still from Shōji Ōtomo, ed.,

*Sekai kaibutsu kaijū daizenshū*

[A worldwide survey of monsters]

(1967), facsimiled as *Ōtomo Shōji*

*Collection* (Kinema-Junpōsha, 1996)

Photo reproduced with permission of

Kinema-Junpōsha, Co., Ltd., Tokyo

© 1963 Toho Co., Ltd. All Rights Reserved.

Used courtesy of Toho Co., Ltd.

*Tokusatsu*, an abbreviation of *tokushu satsuei* (special filming), denotes special-effects techniques used by Japanese filmmakers mainly from the 1950s onward. Films in such *tokusatsu*-heavy genres as science fiction, fantasy, horror, and monster movies are themselves called *tokusatsu*.

The studio Tōhō has been a leader in the field, best known for *Godzilla* (pl. 7), released in 1954. Part of Tōhō's *tokusatsu* repertoire was a series that focused on "human mutation" (*henshin*), which included *Matango* (1963), also known as *Attack of the Mushroom People*, and *Frankenstein vs. Baragon* (1965). As with *Godzilla* and dozens of the studio's other *tokusatsu* works, the special effects in these films were produced by Eiji Tsuburaya, highly esteemed as the "god of Japanese special effects." He subsequently established his own company, Tsuburaya Productions, which went on to create the popular *Ultra TV* series (pl. 9) in the late 1960s.

Like *Godzilla*, Tōhō's mutation series was profoundly informed by Japan's experience of nuclear devastation. For example, *The H-Man* (1958), the first in the series, features a man liquefied in a hydrogen-bomb experiment. *Frankenstein vs. Baragon* centers on the heart of Dr. Frankenstein's monster, transported secretly from wartime Germany to Hiroshima. There it became irradiated in the atomic bombing and grew into a giant boy. The wild boy, gentle in nature despite his horrifically deformed body, battles the underground monster Baragon (possibly another creature transformed by radiation) to defend the same people who have mistreated him. If radiation is not a plot device in *Matango*, the grotesque mutations caused by the mysterious "matango" mushrooms inevitably recall the unspeakable nuclear trauma of Hiroshima and Nagasaki. While providing an "escape" for Japanese moviegoers in the 1950s and 1960s, Tōhō's *tokusatsu* films also reminded them of a terrible past.

東宝特撮映画 特撮は「特殊撮影技術」の略で、1950年代以降の日本映画で頻用されたが、怪獣ものやSF、ホラーなど特撮を駆使したジャンルも特撮と呼ばれることがある。

1954年公開の映画《ゴジラ》(pl. 7)を制作した東宝は、特撮映画のリーダー的存在で、特撮系レパートリーも広い。中でも63年の《マタンゴ》や65年の《フランケンシュタイン対地底怪獣(バラゴン)》は「変身」をテーマとした作品である。両作品の特撮監督は、《ゴジラ》など数多くの東宝特撮を手がけた円谷英二。「特撮の神様」の異名を持つ円谷は独立プロダクションを起こす。その名を円谷プロとも言い、この後人気テレビ番組の《ウルトラ・シリーズ》(pl. 9)で一世を風靡した。

《ゴジラ》同様、特撮変身ジャンルは原爆の恐怖を色濃く反映している。たとえば、変身シリーズの初作、58年の《美女と液体人間》では、水爆実験により液化した男が主人公。《フランケンシュタイン対バラゴン》では、フランケンシュタインの再生心臓が密かにドイツから広島に運ばれて被爆、突然変異して成長、巨人の少年に変容してしまう。異形の身体ながら心の優しい少年は、自分をいじめた村人たちを救うために地底から出てきバラゴン—これも放射能の突然変異による怪獣なのだろうか—と戦う。また、原爆とは無関係の《マタンゴ》でも、不気味なキノコ「マタンゴ」を食べた主人公たちが怪異の姿に変貌してしまうストーリーは、核の影響で全てが変わってしまったという筆舌に尽くしがたいトラウマをストレートに反映していると言えるだろう。50年代から60年代にかけて作られた東宝特撮映画は娯楽作品だったが、その一方で恐怖の記憶に通じる一面を残していたのだ。







# HELLO KITTY



1974



1975



1976



1977



1978



1979



1980



1981



1982



1983



1984



1985



1986



1987



1988

A cute white cat with a red bow on her head, the character Hello Kitty was developed in 1974 by Sanrio, a company at the forefront of the character business. She is by far the most beloved and successful of Sanrio's characters, generating a huge portion of the company's nearly one billion dollars in sales during 2003. Approximately fifty thousand Kitty products—ranging from little girls' purses, toys, and clothing to stationery, foodstuffs, and electric appliances—have been sold in some sixty countries worldwide by Sanrio, and by several hundred licensed companies in Japan and abroad.

Hello Kitty was a harbinger of Japan's burgeoning consumer culture in the 1970s. Unlike Mickey Mouse or Snoopy, she was developed expressly as a marketable icon unconnected to the world of manga and anime. She also became an emblem of Japan's cute culture, and helped transform young girls into avid consumers at a time when the country began to enjoy the material wealth brought about by the

miraculous economic growth of the 1960s. Kitty's cuteness ultimately transcends age boundaries: with adult women proudly showing off their prized "Kitty-chan" (Miss Kitty) goods, she has also achieved the status of social icon, and was appointed, for example, as a goodwill ambassador for a Japanese breast cancer prevention campaign in 2004.

With no visible mouth, Kitty remains mute; her inordinately short limbs render her incapable of any lively action, and her blank, simple features deny her any emotional display. Yasuo Ōtsuka, Japan's top animator (who worked on the *Lupin III* series), once observed that long-limbed characters—e.g., Mickey, Tom and Jerry, and Bugs Bunny—are "extroverts," while those with short limbs are "introverts." In Japan, introverts seem more popular; in addition to Kitty, Japanese adore the rotund Doraemon (pl. 14) and Totoro, the star of Hayao Miyazaki's anime film.

**Plate 17a**  
History of Hello Kitty  
《ハローキティ》の歴史  
1974–2004  
Production designs  
© 1976, 2005 SANRIO CO., LTD.





1989



1990



1991



1992



1993



1994



1995



1996



1997



1998



1999



2000



2001



2002



2003



2004

ハローキティ 赤いリボンをつけたキュートな白い子猫、ハローキティはキャラクタービジネスの会社サンリオが1974年に開発した。同社のキャラクターの中でも人気ナンバーワンのキティは、女の子の財布から、ぬいぐるみ、洋服、文房具から食品や電気機器にいたるまで、過去一年間だけでも約五万種類の商品が全世界60ヶ国で販売され、日本国内外で数百の企業や団体がサンリオとライセンス契約していて、年商一千億円を誇るサンリオの大看板キャラクターである。

キティは、70年代日本に台頭しつつあった消費文化の旗手だった。マンガやアニメのキャラクターとして出発したミッキーマウスやスヌーピーと異なり、キティは最初からキャラクター商品のために考案されている。また、60年代の高度成長を受けて国民が物の豊かさを享受し始めた時期に、「可愛い文化」の象徴として少女層を消費活動に向かわせた功績も大きい。しかもキティの魅力には年齢層を超えた広がりがあり、大人の女性が堂々と「キティちゃん」のグッズ

を持ち歩いているのを見ることも珍しくない。その意味では社会的認識度は抜群で、たとえば2004年には乳がんの早期発見を訴える「ピンクリボン・フェスティバル」のアンバサダー役を務めたりもした。

ところで、キティには口が描かれていない。無口なキティは表情の変化に乏しいし、手足が短く動作で感情を表すことも少ない。日本を代表するアニメーターで《ルパン三世》で知られる大塚康生は、ミッキーマウス、トムとジェリー、バグズバニーなど手足の長いキャラクターを外向的キャラクター、手足の短いキャラクターを内向的キャラクターと呼んでいる。ドラえもん(pl.14)や宮崎駿のトトロなど、日本では内向型の方が人気が高いようだ。

17a





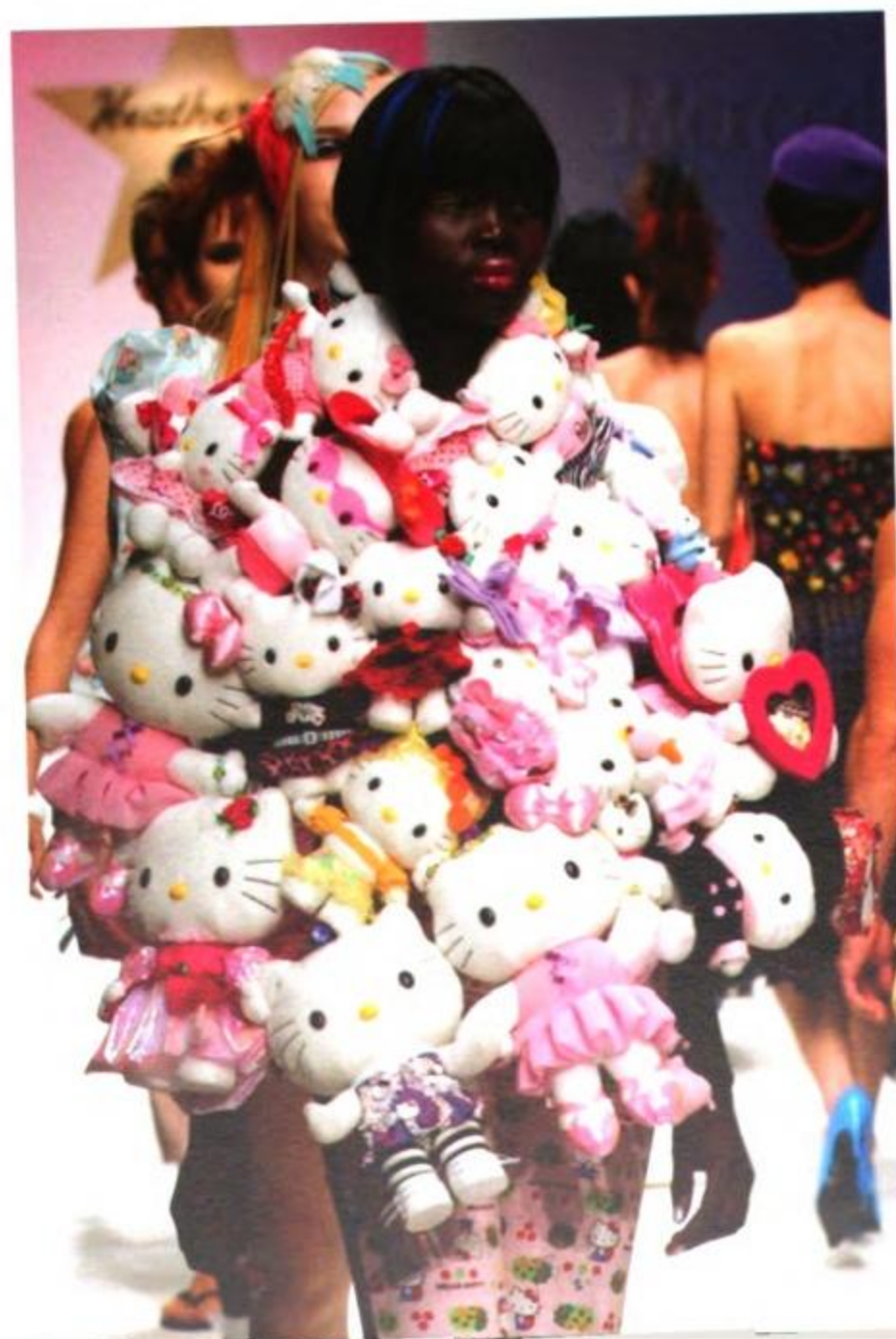
17c



17d



17b



17e



**Plate 17b**

Paris Hilton (left) and Jack Osbourne at Heatherette's fashion show in Los Angeles, April 2, 2003

ヘザレットのファッション・ショーを訪れたパリス・ヒルトン(左)とジャック・オズボーン(ロサンゼルス、2003年4月2日)

© Jennifer Graylock/jpistudios.com

**Plate 17c**

Mariah Carey performing in the 2003 "Today Show" Summer Concert Series, NBC Studios, New York, May 30, 2003

NBCのテレビ番組《トゥデイ・ショー》のサマーコンサート・シリーズで歌うマライヤ・キャリー(2003年5月30日)

© James Devaney/WireImage.com

**Plate 17d**

Lisa Loeb with Hello Kitty in Sanrio's Times Square store, November 16, 2002

タイムズスクエアのサンリオ・ショップを訪れたリサ・ローブ(2002年11月16日)

© Jennifer Graylock/jpistudios.com

**Plate 17e**

A one-of-a-kind Hello Kitty plush stole by Heatherette, from the Hello Kitty Couture collection, shown in Los Angeles, April 2, 2003

ヘザレットのファッション・ショーで発表された特製キティ・ストール、(ロサンゼルス、2003年4月2日)

© Jennifer Graylock/jpistudios.com

**Plate 17f**

*Hello Kitty*

ハローキティ

1982

Production design

© 1976, 2005 SANRIO CO., LTD.



17f



## AKIRA



18a

*Akira* is a serialized manga by Katsuhiro Ōtomo, published intermittently in the comic weekly *Young Magazine* from 1982 to 1990 and consolidated in book form in 1993, with new additions. It was made into a feature-length film in 1988.

When *Akira* first appeared in serialized form in the early 1980s, Japan was experiencing the beginning of an economic boom—the “bubble economy” that would collapse in the early 1990s. In this unprecedented economic expansion, Japan’s urban landscape underwent rapid and fundamental changes through “rezoning,” as real-estate speculation ran rampant in cities throughout the country. The Tokyo ravaged by these real-life capitalist forces was not so different from the Tokyo depicted after Armageddon in the manga. A vague sense of fin-de-siècle anxiety, a hope for escape from the coming catastrophe, and a craving for some supernatural power that would bring about salvation—in other words, the zeitgeist of the 1980s—were imaginatively folded into *Akira*.

The story takes place in the newly constructed city of Neo Tokyo in 2019, more than thirty years after World War III, which broke out in 1982 (or, in the film version, 1988) when a new type of bomb exploded in the greater Tokyo metropolitan area. The title character, Akira, is the subject of a military experiment, mysteriously kept sleeping in a capsule at the Army’s hidden headquarters. The two main characters are Kaneda, the leader of a gang of teenage bikers, and Tetsuo, his friend in the gang, both of whom are fatefully entangled with Akira. Tetsuo is forced to join a drug experiment at the military base,

and is endowed with psychic powers as a result of the drug’s mind-altering effects. His shocking transformation provides a counterpoint to the human drama that enfolds the other test subjects, three children with aged faces (or are they three elderly people with children’s faces?), as well as partisan politicians, military officers and Army scientists, an anti-government guerrilla group, young bikers, and a religious cult, all enmeshed in the national intrigue that surrounds Akira’s awakening.

In World War II, Tokyo was burned to ashes; half a century later, it had become a thriving global metropolis. Yet in *Akira*, the Tokyo of the near future is returned to ruins by a catastrophe comparable to a nuclear war, and a drama of destruction and regeneration is played out once again.

This persistent vision of a future in ruins is perpetuated to the last scenes of the manga version, in which U.N. forces visit Tokyo, a city now destroyed for the third time by the catastrophic explosion of Akira himself. “Akira is still alive in our minds!” screams the former biker Kaneda in protest to U.N. soldiers delivering relief goods, who respond incredulously with a question, “What are you talking about?” This episode of mutual misunderstanding between the rescued and the rescuers cunningly anticipates the current chaos in Iraq. It also prompts a difficult question about the occupation of Japan after its defeat in the Pacific War: out of a sense of justice, the U.S. brought freedom and democracy to the occupied country; yet, was this really a gift?

**Plate 18a**

Kiyoko, Army test subject:  
“I had a dream.”

キヨコ

© Mash-Room Co., Ltd., Tokyo. All Rights Reserved.

**Plate 18b**

Masaru, Army test subject:  
“We came to get you ...”

マサル

© Mash-Room Co., Ltd., Tokyo. All Rights Reserved.

**Plate 18c**

Kaneda (left) and  
monsterized Tetsuo

金田(左)と鉄雄

© Mash-Room Co., Ltd., Tokyo. All Rights Reserved.

**Plate 18d**

Tetsuo (far left) and Takashi  
(center): “Yes ... you must be  
that kid, from back then.”

鉄雄(左)とタカシ

© Mash-Room Co., Ltd., Tokyo. All Rights Reserved.





18b



18c



18d

**Plates 18a-d, f**  
Katsuhiro Ōtomo  
*Akira*  
アキラ  
1982-90  
Manga

Original comic run:  
*Young Magazine*  
(December 20, 1982  
– June 25, 1990); released in  
book form by Kodansha,  
6 volumes (1984-93)  
© Mash+Room Co., Ltd., Tokyo. All Rights Reserved.



18e

**Plate 18e**  
Scenes from *Akira*  
(film version)  
劇場版《アキラ》より  
1988  
Anime film  
124 minutes

Director: Katsuhiro Ōtomo  
Based on the graphic novel "Akira" by Katsuhiro Ōtomo.  
First published by "Young Magazine", Kodansha Ltd.  
© 1987 Akira Committee

**Plate 18f**  
Akira's explosion, 2020  
2020年アキラの爆発  
© Mash+Room Co., Ltd., Tokyo. All Rights Reserved

**アキラ** 1982-90年にコミック週刊誌『ヤングマガジン』に不定期連載され、1993年に単行本にて書き下ろしを含め完結した大友克洋のマンガ。そして1988年に完成した劇場用アニメーションのタイトル。

マンガ版《アキラ》が連載され始めた80年代、日本ではバブル経済が始まった時期だった。空前の好景気で、日本中の街並みは区画整理という地上げが行われ、都市の風景が再編されて行く真只中だった。当時の世紀末ハルマゲドン来襲への漠然とした不安感と、そこからの脱出を人の超能力に求める救済願望とが合致した東京の風景を活写した《アキラ》は80年代に生まれるべくして生まれた作品と言える。

物語の舞台は2019年のネオ東京。1982年(映画版では1988年)関東地区に新型爆弾が炸裂して勃発した第三次世界大戦から30年以上たっている、という設定だ。作品タイトルにもなっている「アキラ」はアーミーの秘密基地でカプセルに入れられて眠っている軍事機密。運命的にアキラと関わって行く暴走族集団のボス、金田とその友人鉄雄。その鉄雄はアーミーの実験体にされてしまい、薬の投与による覚醒実験を施され超能力を持つに到る。その力のバランスが崩れて行く様を縦系に、やはりアーミーの実験体であり超能力者でもある三人の老人の顔をした子供たち(子供の顔をした老人?)、さらに政治的パルチザンや、軍部将校や科学者、反政府ゲリラ、若い暴走族まで織り交ぜた人間ドラマが宗教団体、国家とも絡み合いアキラ覚醒のプロセスが描かれている。

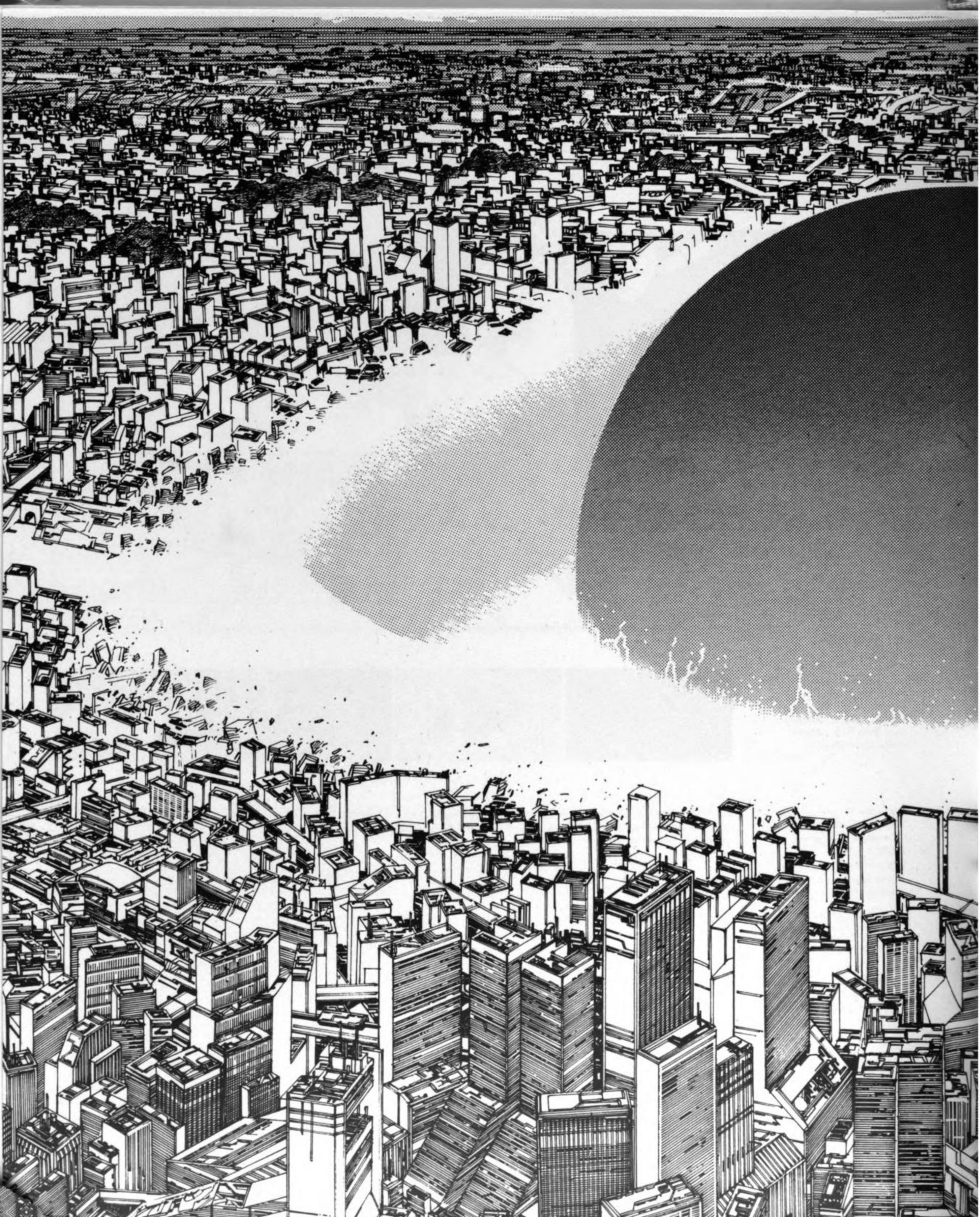
東京は第二次世界大戦で焼け野原と化した。そして半世紀以上の時を経て、世界でも有数の近代都市へと再生する。しかし近未来には核戦争級なダメージ

を受け結局は元のもくあみ、再び廃墟と再生のドラマを展開する設定となっている。

どうしても拭えぬ焦土化してしまう未来像。

マンガのラストシーンで、三度焦土と化した東京に国連軍が調査と救援に訪れている。救援物資を渡す国連軍に向かって、アキラ爆発後、生き残った元暴走族のボス金田が「アキラは俺たちの心に生きているぞ!」と言い放ち、国連軍に瓦礫まみれの東京からの撤退を求める。国連軍の「何を言っているのだ?」という理解不能のリアクションは、人民の心と救済機関との心のニーズのズレが露呈した、まるで現在の戦時下のイラクのカオス状態を予言していたかのような風景である。否、まさに我々日本人においても太平洋戦争敗戦後にGHQ占領下、アメリカによって整備された外付け型、自由民主主義の名の下に「正義」は、本物であったのか、という疑問符にも繋がって見えてもくるのだ。











# CHIHO AOSHIMA



Chiho Aoshima (b. 1974) loved to draw from childhood. She would secretly fill notebooks with explicit images, each of which she destroyed after completion. When one of her notebooks was discovered by her parents, she was scolded and stopped drawing.

Aoshima never went to art school, but during her senior year majoring in economics at Hōsei University in Tokyo, she discovered computer graphics while working at a part-time job. In a sense, she began her career in art by watching others work on computers. The merit of computer design lies in its flexibility. It is easy to modify a composition or colors and duplicate small components. Even an amateur can constantly review her work on the monitor, be critiqued by her friends, and incorporate various changes afterwards. Computer-generated works have as many possibilities for output as the technologies available, which multiply with time. Aoshima's works are frequently rendered in mural-size printouts more than thirty meters across; they can also be produced as chromogenic prints, a type of color print frequently used for photographs.

Aoshima's work is a cross between popular manga and traditional scroll paintings. She freely alters the sizes and colors of her characters, and repeatedly uses the same data for such background elements as trees. She does not flaunt complex techniques or aim for spectacle, but focuses solely on fixing the messages she wants to convey on the monitor as quickly as possible. Very few men appear in Aoshima's fantastic worlds, which are populated by female characters who are transformed into mountains and rivers, or disguised as fairies or living creatures (especially insects, snakes, and reptiles) in the natural world.

Aoshima has discovered an unprecedented freedom of image production in a complete digital world. In her recent collaboration with fashion designer Issey Miyake, models wore dresses printed with Aoshima's images in Miyake's runway show. Inspired by this sight, Aoshima became interested in the human figure and began creating figurative sculptures and mannequins.

**Plate 19**  
Chiho Aoshima  
*Magma Spirit Explodes,  
Tsunami Is Dreadful (detail)*  
マグマ噴爆熱、津波は恐いよ。(部分)

2004

Chromogenic print

87.2 x 589 cm

Courtesy Gagosian & Pina, Ltd. Angelika Eyraud, Emmanuel Perle, Paris  
© 2004 Chiho Aoshima/Kuma K&K Co., Ltd. All Rights Reserved





**青島千穂** 幼少より絵を描くことが好きで、誰にも見せずにエッチな絵をノート一杯に描き溜めてはビリビリ破いて捨てていた青島千穂(1974年生まれ)は、ある日その落書き帳を親に見つけて叱られてしまい、以来絵を描くことを止めていた。

法政大学で経済学を専攻していた四年生の時、アルバイト先でコンピューター・グラフィックスのテクニックを身につけた。美術大学や専門学校において、美術の教育は一切受けていない。すべてアルバイト先での見よう見まねでの作画技術習得が彼女の絵画の原点となる。

コンピューターによる作画の一番のアドバン스는フレキシビリティにある。描き込んだ後、構図や色が容易に変更可能だし、細かな小道具をコピーすることも出来る。また、素人がモニター画面上で何度も出来上がり確かめ、その作画を仲間と批評的に語り合い、後から変形出来る。出力形態も時代の変遷と共に変幻自在であり、大きな壁画サイズに出力されて横幅が30メートル以上の作品もあれば、クロモジェニックという写真技術にトランスファーする事も可能である。

青島の作品は漫画と絵巻物の合いの子的な立ち位置だ。登場するキャラクターたちの色や大きさを変えたり、背景の木々等はまるで舞台装置のようにいつも同じデータを繰り返すなど、難しいテクニックによるこけおどし的なインパクトを作品の重心とせず、語るべきメッセージを一刻も早く画面に固着させたいという危急の念がどの作品にも滲み出ている。青島が作り出す具象的な世界には、男性のキャラクターはほとんど登場しない。沢山の女性キャラクターは、山や川に姿を変えたり自然界のあらゆる動物、主に昆虫やヘビ、トカゲ等や妖精となって登場する。

すべてをデジタルで操作し始めたとき、青島の絵の自由度はかつて無いほどの広がりを見せたと言えよう。近作ではイッセイミヤケとのコラボレーションのファッションショーで、モデルが纏った自分の絵画イメージにインスパイアされ、人型そのものにも興味を持ち始め、その延長線上で彫刻作品、マネキン作品を制作し始めている。



## OHSHIMA YUKI



20a

**Plate 20a**

Sarah MacDougal from  
*Love Hina Waterline Series 2*

《ラブひなウォーター  
ライン・シリーズ2》より  
サラ・マクドゥガル

2001

Plastic-figure assembly kit  
H. 3.4 cm

Model: Ohshima Yuki

Planning and production:  
Kaiyōdō

Manufacturers:  
Kaiyōdō and Movic

© A-K/L-TX/K&M 01/5



20b

**Plate 20b**

Wanda-chan and Reset-chan  
ワンダちゃん&リセットちゃん

2001

Bottle caps with plastic  
figures, packaged with Miu,  
official drink of *Wonder Festival*  
*2001 Restart*

Diam. 3.3 cm each

Models: Ohshima Yuki

In association with  
DyDo Drinco

Retail price: 200 yen each set  
(figure and bottle), sold  
exclusively at *Wonder Festival*  
*2001 Restart*

© 2001 Mizutama Keinojō, Kaiyōdō



20c

**Plate 20c**

Wanda-chan and Reset-chan  
ワンダちゃん&リセットちゃん

2002

Bottle caps with plastic  
figures, packaged with Kōka no  
Shinsui, official drink of *Wonder*  
*Festival 2002 Summer*

Diam. 3.4 cm each

Models: Ohshima Yuki

Planning, production,  
and distribution: Japan  
Amusement Agency  
Released by Reds

Retail price: 250 yen each set  
(figure and bottle), sold  
exclusively at *Wonder Festival*  
*2002 Summer*

© 2002 Mizutama Keinojō, Kaiyōdō



20d

**Plate 20d**

Wanda-chan's Lunch Hina Arare  
ワンダちゃんのひなあられ

2001

2 plastic-figure assembly kits,  
boxed with candies and paper  
paraphernalia

H: 6.2 cm (Reset-chan, left);  
5.9 cm (Wanda-chan, right)

Models: Ohshima Yuki

Planning and production:  
Kaiyōdō and Wonder Festival  
Project Committee  
Distributor: Hokuriku  
Confectionery

Retail price: 250 yen each boxed  
set, sold exclusively at *Wonder*  
*Festival 2001 Winter*

© 2001 Mizutama Keinojō, Kaiyōdō



20e

**Plate 20e**

Onomichi Mion (vol. 1)

尾通観音

H. 12.9 cm

© YOTUBA SUTAZIO/K&M



20f

**Plate 20f**

Sakurakinoshita Asahi (vol. 2)

桜木下朝日

H. 7.5 cm

© YOTUBA SUTAZIO/K&M



20g

**Plate 20g**

Aomurasaki Harusame (vol. 3)

青村崎春雨

H. 5.9 cm

© YOTUBA SUTAZIO/K&M



20h

**Plate 20h**

Eiron Ezomomonga (vol. 5)

エルロン・エゾモモンガ

H. 4.5 cm

© YOTUBA SUTAZIO/K&M

**Plates 20e-h**

*Weekly Dearest My Brother*

週刊わたしのおにいちゃん

2004

Plastic-figure assembly kits  
packaged with booklets in  
series of 5 boxed sets

Character designs and  
figure models: Ohshima Yuki  
Planning and production of  
figures: Kaiyōdō  
Planning, organization,  
and design of booklets:  
YOTUBA SUTAZIO  
(Yotsuba Studio)  
Manufacturers:  
Kaiyōdō and Movic

Released by Media Works  
Distributed by  
Kadokawa Shoten  
Retail price: 780 yen each  
boxed set

© YOTUBA SUTAZIO/K&M



Ohshima Yuki (Ōshima Yūki, b. 1974) is perhaps the hottest artist in the current *otaku* scene. A creator of *bishōjo* (beautiful girl) figures made of plastic, he only recently realized his specialty. In 2000, he was assigned to work on an outside order, *Love Hina Waterline Series*, almost against his will. The series featured female characters from the popular manga *Love Hina* (1998–2001) in different water settings such as bathing and playing in a pool, their bodies partially submerged. Ohshima's portrayal of Shinobu Maehara, a junior-high student with a childlike body, generated a great deal of attention, and the model maker was soon flooded with orders for similar figures—small-breasted prepubescent girls. Although this line of *bishōjo* figures constituted narrowly defined niche merchandise, in 2001 Ohshima began designing his own "original characters," which were then mass-produced and successfully marketed nationwide.

Among Ohshima's greatest hits, distributed as limited-edition "assembly kits," are *Licca Vigne* (2003), which put Licca-chan, Barbie's Japanese counterpart, in various vignette scenes; and *Rese Vigne* (2004), featuring Reset-chan, a girl mascot of the Wonder Festival *otaku* convention. These were followed by *Weekly Dearest My Brother* and *Shin-Yokohama Arina* (both 2004), conceived as sets with booklets. (*Arina* was created to accompany the catalogue for Japan's *otaku* exhibition at the Venice Biennale's *Ninth International Architecture Exhibition*.) With these meticulously detailed and imaginatively portrayed plastic figures, Ohshima has won the highest possible respect from figure collectors as well as creators of comic *dōjinshi* (fanzines).

While his predecessors were "secondary" creators, who designed figures based on anime and manga characters, Ohshima is recognized as a creator of original (or "primary") content, expanding the boundaries of figure-making.

Ohshima's *bishōjo* have invited two drastically divergent reactions: women are generally delighted by their cuteness, while adult male *otaku* find that the figures arouse their pedophilic desires. A clear gender gap exists, with women appreciating the world that Ohshima creates as the embodiment of an innocent fantasy, and adult male *otaku* projecting their distorted sexual desires onto it. In other words, Ohshima has fashioned the latest symbol of *otaku* sexuality in all of its conflicted meanings.

大嶋優木 いま現在、おたくシーンの中で最もホットな話題を提供でき得るクリエイター、それが美少女フィギュア原型師の大嶋優木(1974年生まれ)だ。大嶋が美少女フィギュア造形へ着手し始めたのは比較的最近の話だ。2000年、外注仕事として半強制的に割り当てられた《ラブひなウォーターライン・シリーズ》の、前原しのぶ(幼児体型の中学生)の表現で、入浴していたり、プールで遊んでいたりと、水が身体の途中ですっぱり切れている状態を造形して一躍注目を集め、以降、その手の仕事が続々と大嶋へ発注されはじめる。その手の仕事とは、胸がまったく発達していない、初潮を迎える以前の小学生女子の造形である。本来ならばインディペンデントな市場でしか成立しない題材にも関わらず、何かの権が外れたのか、2001年からは自身のデザインによる創作キャラクター造形へ着手し、それをマスコブダクションにて全国展開する機運に恵まれる。

結果、《リカヴィネ》(2003年)、《リセヴィネ》(2004年)と立て続けに発表したイベント限定キットを大ヒットさせ、続いて《週刊わたしのおにいちゃん》(新横浜ありな)(2004年)を出版物に付属するフィギュア作品として立て続けに世へ送り出し、フィギュア・コレクターのみならず、コミック同人誌の描き手などからも最大級のリスペクトを得るにいたった。(ちなみに《ありな》は、《ヴェネチア・ビエンナーレ第9回国際建築展》のおたく展カタログのために制作されている)。

これまでの原型師たちが「アニメーションやコミックに登場するキャラクターを立体化する職人」、つまり二次創作者という地位をなかなか脱せなかったのに対し、大嶋は一次創作物(コンテンツ)発信者として目されており、その点において、フィギュア業界における新たな地平を切り開いた革命家だと言っていることができる。

大嶋の生み出す作品の特徴は、それを見た人々の反応が極端に分かれることにある。大抵の場合、一般的な女性は一様に「カワイイ!」と歓喜の声を上げるのだが、対して成人男性おたくは、ペドフィリア的妄想を掻き立てられて鼻息を荒くする。これは女性から見た際にはファンタジックに映る世界観の中に、成人男性おたくだけが過剰に反応する、成人男性おたくならではの屈折したセックス感がふんだんに盛り込まれているためだ。つまるところ、大嶋作品は「おたくのセクシャリティを体現する最新型のシンボル」となっているのだ。



**Plate 20i**  
Shin-Yokohama Arina in Akihabara  
新横浜ありなinアキハバラ  
2004  
Plastic-figure assembly kit boxed  
with exhibition catalogue,  
*Otaku: Persona = Space = City*  
H. 6 cm

Character design and figure model:  
Ohshima Yuki  
Editor: Kaichirō Morikawa  
Book design and packaging:  
YOTUBA SUTAZIO (Yotsuba Studio)  
Production of figure: Kaiyōdō  
Publisher: Gentōsha

Retail price: 1260 yen each boxed set  
© Ohshima Yuki, Kaiyōdō







Izumi Katō (b. 1969) began his career by showing his works at rental galleries in Tokyo's Ginza district. He only gradually became convinced over the course of several years that art was his vocation. Until he finally sought gallery representation in 2004, he made his living through part-time jobs and created his art while engaging in intense self-reflection.

Katō carefully explores human figures—his primary subject—on canvas, dissociating them from his own emotions, esoteric art theories, or any other external influences including popular culture. His naked figures, who often float on an empty background reminiscent of amniotic fluid, are reduced to rudimentary forms and rendered in childlike proportions with oversized heads. They have expressionless faces and zombie-like bodies; males and females both are endowed with exaggerated genitalia. Although the precise reason why Katō creates such images is unknown, they eloquently speak for today's Japan.

Reproductive function is neglected in an impotent society in which mind and body are forcibly and completely dissociated. The Japanese unwillingness to have children results from the paranoid notion that, in a land where basic everyday expenses are so high, parents cannot raise a child without making brave sacrifices. Young people delay starting financially and mentally independent lives of their own. The average age for a woman to have her first child is quite high at twenty-eight, and the birthrate is declining steadily. Japan is struck by the problems of both an aging society and a low reproductive rate, with myriad medical programs broadcast on TV only inflaming anxiety. These programs run the gamut from pure spectacles tastefully wrapped in humanism, showing gory details of fatal diseases, to exposés of over-the-counter drugs and folk remedies, to serious shows providing practical medical and scientific information on aging.

In an era when fewer children are born to create the future and the elderly have become a large segment of society, the future appears bleak. This reality informs Katō's depiction of impotence. Both his paintings and sculptures are reminiscent of prehistoric idols, although they present no magic or primitive power but merely project a sense of incomprehensible impotence. Their awkward, infant-like bodies leaning helplessly against the wall saliently symbolize the state of the Japanese people today.

**加藤泉** 銀座の貸し画廊でアーティストのキャリアをスタートさせた加藤泉(1969年生まれ)。アルバイトで糧を得て、そして自身を見つめる作業を続けながら、2004年まで画廊と契約を結ばずに作品を制作してきた。「自分には美術が必要だと確信するまでには何年もかかった」と言う。

加藤は感情の発露に頼ったり、高邁な理論を援用したり、ましてやポップ・カルチャーを引用したりはしない。ひたすらにモチーフの人体を画面の中でじくりと探求する。羊水を思わせるような無地の背景に浮かぶ裸形は、頭の大きい子供のようなプロポーシオンの身体で、大まかな形に表現されている。虚ろな顔立ち、体つきでやけに男性器だけが巨大な人物や、大きな割れ目をマントヒヒのように前方に押し出した女性器を持つゾンビのような生き物を描いている理由も曖昧だ。しかし加藤の作品は今の日本の気分ピッタリでもある。

取り残されてしまった生殖器。精神と肉体との完全なる分離を余儀なくされてしまっているインポテンツな社会。子づくりの不能化は、成人の生活費用の高騰で余程の勇気がなければ自らの犠牲無くしてあり得ないという強迫観念から来ている。金銭的、精神的な独立は遅れており、今の初産平均は28歳とかなり高齢であり、かつ出産自体が減ってきている。少子化と高齢化社会の問題が突然襲って来た日本では、テレビメディアがこぞって医学系の番組を制作している。異形の病をヒューマニスティックなテストで包んだ見世物小屋的なものあり、医学的、科学的な根拠を解説する事で高齢化社会が抱えている致命的病気からの解放、老化、介護との付き合い方等の答えを投げかける教条的番組あり、市販薬や庶民医療が抱える落とし穴の解説物もある。

未来を造る子供が減り、老化が社会に蔓延し始めた現代、未来は暗澹たる物としても見え始める。そのリアルが加藤のインポチックな作品の印象にも被さる。

絵画も彫刻作品も、原始の土偶を思わせるのだが、その後ろにはプリミティブな力強さの裏付けは無く、あまりにも理解可能な不能な自分を投射させることが可能なのである。壁に手をつく張る、幼児のように頼りなげに身体を支える不格好な造形は、故に今の日本人の自画像でもあると言える。



21b

**Plate 21a**  
Izumi Katō  
*Untitled*  
無題  
2004  
Wood, acrylic, charcoal  
205 x 56 x 52 cm  
Collection Ryūtarō Takahashi  
Courtesy Shiroishi Contemporary Art, Tokyo  
Photo: Kenjiro Yamamoto

**Plate 21b**  
Izumi Katō  
*Reticence*  
ムクチ  
2000  
Oil on canvas  
162 x 130.3 cm  
Private collection  
Courtesy Shiroishi Contemporary Art, Tokyo  
Photo: Tetsuyoshi Saito



21c

**Plate 21c**  
Izumi Katō  
*Reticence*  
ムクチ  
2000-01  
Oil on canvas  
162 x 130.3 cm  
Private collection  
Courtesy Shiroishi Contemporary Art, Tokyo  
Photo: Tetsuyoshi Saito









Born in Nagoya, Chinatsu Ban (b. 1973) studied oil painting at Tama Art University. The women artists in her generation share self-referential expressions in their work, informed and motivated by a desire for salvation and a tendency toward psychic premonition.

Ban's most common motif is the elephant. She explains her use of this motif through a childhood experience: "I bought a small figurine of an elephant downtown. This purchase made me feel cleansed, just like when my mother gave me a crystal ball or when I had my own name seal made upon becoming twenty and entering adulthood. These things are like talismans. It's scary to imagine that someday I won't exist in this world anymore. I am troubled by the urge to run away from this fear. Elephants make me feel safe. They have saved me many times."

Ban finds her desire for salvation in a seemingly meaningless motif. The memory of an almost psychic experience, however, takes on great importance: "While at college, I witnessed three or four traffic accidents in a row within a ten-day period. They were not fatal, but I saw how each one of these accidents took place moment by moment—before, during, and after. When a child's bicycle collided with a large truck, I thought that the girl was dead. But soon afterwards, I saw her running away, and I felt relieved. Those days, I used to ride a motorbike, and I thought that I myself would have an accident, so I stopped riding it for a while." Instead of believing in a single, absolute God, Ban finds truth in an accumulation of events in which she can place her faith. She picks up a motif discovered accidentally, and without hesitation stakes her whole being on the command of her sixth sense.

Ban's work is rock-solid, sustained by her own psychological experiences. Yet her obsession with cuteness is so pervasive and all-consuming that her paintings almost exude the single-minded urgency of religious works focused on salvation.

坂知夏 多摩美術大学で油彩を学んだ坂知夏(1973年生まれ)は、名古屋出身。

この世代の女性アーティストの特徴は自己言及的な部分を突き詰めて行くと、救われたい、という欲求と、サイキックな方向に行動原理の根拠を持っていることが多い。坂の作品のモチーフとして頻繁に登場するのが「そう」だ。なぜ「そう」なのか。近作で「そう」を描く説明を、彼女は幼少の頃の思い出から導き出す。「町で小さいそうの置物を買った。買ったときとても清々しい気持ちになった。この感覚は、母に水晶の玉をもらった時と成人して印鑑を作ってもらった時に味わった感覚と同じである。お守りみたいなもの。私がこの世に存在しなくなることへの恐ろしさ。この恐怖から逃げ出したい衝動。『そう』がいるから安心でいられると思う。何度も救われている」。

救済への渴望を一見無根拠に思えるモチーフにゆだねている。しかしその根拠への裏打ちをサイキックな記憶でカバーする。例えば「大学生のころ、10日くらいの間に三、四件、交通事故に遭う『瞬間』を見てしまった。死に至るような大きな事故ではないのだが、事故前、事故瞬間、事故後と次々と流れで見えるのだった。子供の自転車と大型トラックがぶつかった時はだめかと思ったが、ぶつかった後に子供があわてて走って逃げていくのを見て大丈夫なんだと思った。その頃私はバイクに乗っており今度は自分が事故に遭うと思い、しばらくバイクに乗らなかった」と、このように。すなわち信ずる絶対神—「神」という存在—は希薄で、自身が信じるに値する事件の集積の中に、偶然発見されるモチーフを拾い上げ、第六感に全てを賭けることに躊躇は無い。

完成させる作品はそういった感覚で支えられており、揺らぎは無い。しかも可愛らしい表現へのオブセッションは絶対的で、ある意味宗教絵画の本質が救済であるような切迫感を感じさえるのだ。

## Plate 22

Chinatsu Ban

*So-zo Pregnant, So-zo Giving Birth*

ソウゾウ妊娠・ソウゾウ出産

2004

Acrylic on canvas

197 x 291 cm

Courtesy Merianne Boesky Gallery, New York

© 2004 Chinatsu Ban/Kaikai Kiki Co., Ltd. All Rights Reserved





23a



**Plate 23a**  
Yoshitomo Nara  
*Pee—Dead of Night*  
2001

Acrylic on cotton  
80.5 x 91.2 cm  
Private collection

Courtesy Tomio Koyama Gallery, Tokyo  
Photo: Yoshitaka Uchida/Nomadic Studio  
© 2001 Yoshitomo Nara

**Plate 23b**  
Yoshitomo Nara  
*Three Pairs from Three Triplets*  
2001

Installation view with  
largest of three sculptures;  
fiber-reinforced plastics,  
lacquer, wood, iron pipes  
100 x 112 x 42 cm (sculpture);  
300 x 40 x 15 cm (plywood  
board); 180 x 3 cm (iron pipe)  
Private collection

Courtesy Tomio Koyama Gallery, Tokyo  
Photo: Yoshitaka Uchida/Nomadic Studio  
© 2001 Yoshitomo Nara

**Plate 23c**  
Yoshitomo Nara  
*My Little Sister*  
2001

Synthetic polymer paint and  
crayon on printed paper  
72.6 x 51.7 cm

The Museum of Modern Art,  
New York, Purchase (5.2004)

Digital Image © The Museum of Modern Art/  
Licensed by SCALA/Art Resource, New York  
© 2001 Yoshitomo Nara

Born in 1959 in northern Aomori, Yoshitomo Nara completed his master's degree at Aichi Prefectural University of Fine Arts and Music in 1987 and then studied at Germany's Kunstakademie Düsseldorf in 1988–93. He subsequently lived and worked in Cologne, returning to Japan in 2000.

Nara first received critical attention in Japan in 1995 with his solo exhibition, *In the Deepest Puddle*, at SCAI the Bathhouse in Tokyo, displaying his distinct iconography of children. Nara's children are imbued with a range of feelings that may coexist with innocence, such as sorrow, solitude, violence, aggression, cruelty, longing, and joy. This enduring subject emerged from Nara's experience in Germany, where his lack of linguistic ability left him as helpless as a child; his solitary work at his studio prompted him to search for what was real and authentic inside himself.

Nara's recent paintings, which increasingly show a carefully finished, fresco-like surface, occasionally portray more mature figures. His drawings, executed more freely, intimately reflect his daily thoughts and demonstrate his passion for his art; they are frequently exhibited by the dozen. Nara also creates sculpture, often intentionally over- or undersized masks and heads with a smooth, white surface. Among his figures—many of which are dogs and children in a pure state of innocent reverie—the child illustrated here is unique in her alert state, indicated by her clear, open eyes.

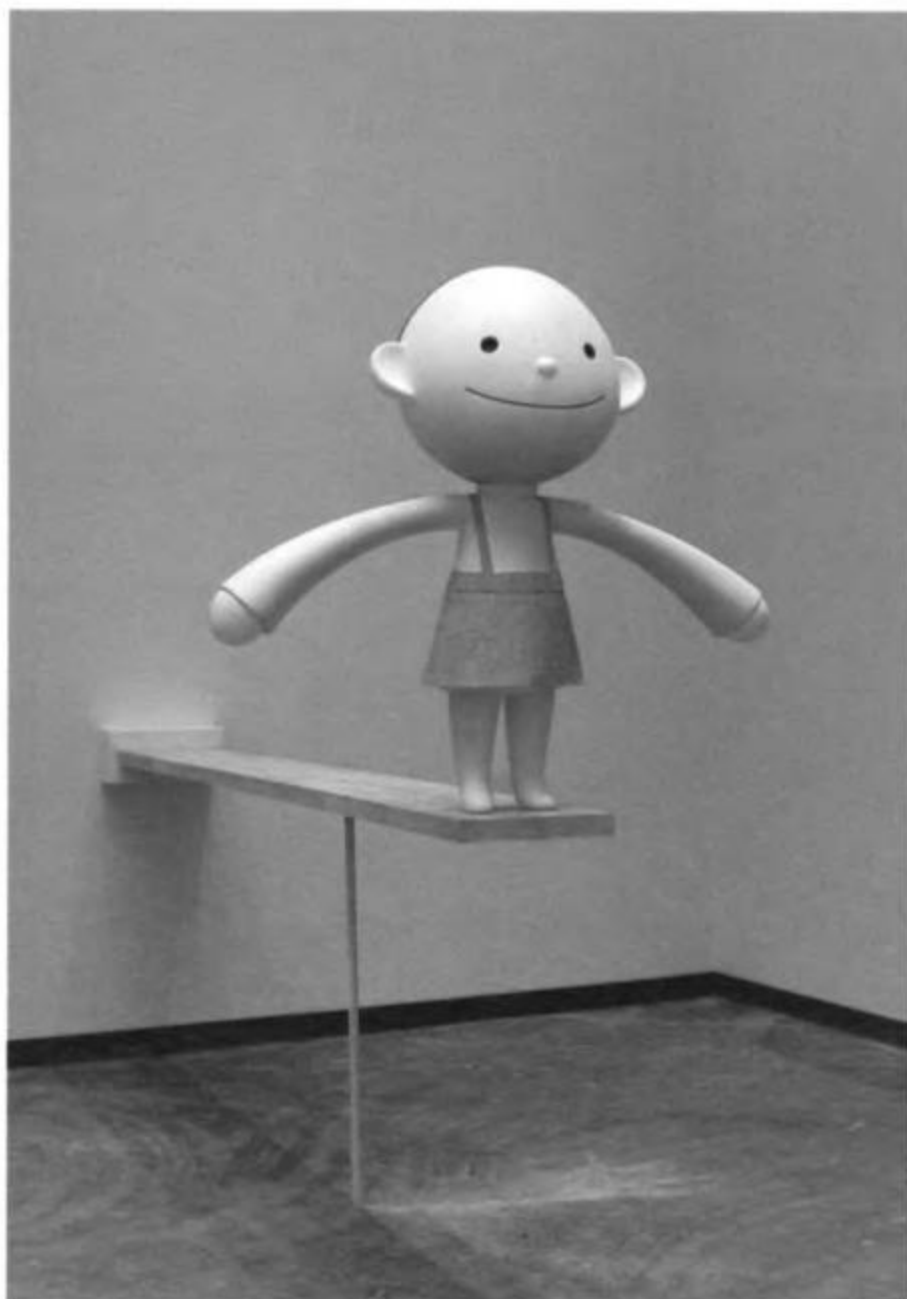
For the past ten years, a strong emotional connection has been forged between Nara and his fans. The artist's youthful immersion in rock and punk music informs the immediacy of his work. His collaboration with musicians and the popular novelist Banana Yoshimoto has led to his appeal among a wider audience outside the art world, especially captivating younger generations. As a result, Nara enjoys a status akin to that of a rock star—a rare phenomenon for a contemporary artist in Japan. Just as rock fans attend live concerts and buy CDs as souvenirs, Nara's young admirers flock to his exhibitions and purchase T-shirts, stuffed toys, and other items adorned with images of his children, which the artist himself has helped produce commercially to satisfy their appetites for anything Nara.

**奈良美智** 1959年青森県に生まれた奈良美智は、87年に愛知県立芸術大学大学院を修了後、国立デュッセルドルフ芸術アカデミーに在籍(1988-93年)。その後ケルンで作家活動を展開し、2000年に日本に帰国した。

日本では、1995年SCAI THE BATHHOUSEでの個展《In the Deepest Puddle—深い深い水たまり》で注目を集める。無邪気な中に、悲しみや孤独、暴力、敵意、残酷さ、憧憬、喜びなど多様な感情を表出した、独自の子供のイコノグラフィーは、ドイツ留学中に言葉が不自由なため、無力な子供時代に戻ったかのような体験をしたことと同時に、一人孤独に制作する中で自分の中にあるリアルな風景、リアルな感情を突き詰めていったことから始まっている。

注意深く仕上げられるペインティングは、近年フレスコ画のようなマチエールになり、登場する人物も子供だけでなく大人に近づくことも出てきた。ドローイングは日々の作家の考えや、「描く喜び」をストレートに反映していることから、多くの場合、何十枚もまとめて展示される。立体は、通常はマスクや頭だけの作品が目立ち、意識してライフサイズとはスケール感を変え、白くツルツとした仕上げを施していることが多い。また、立体作品には無垢な夢想到にふける犬や子供のモチーフも多いが、今回選出された子供の作品はパッチリと目を開き、奈良の作品の中でもユニークで、不思議な意識の覚醒を見せている。

この十年を振り返ると、奈良とファンたちの間には強いエモーショナルな絆が生まれた。思春期からのロック、パンクへの憧憬や共感が作品にもストレートに反映され、さらにミュージシャンや人気作家吉本ばなな等とのコラボレーションが、従来の美術ファンだけでなく広い客層、特に若い世代にアピールしたこと、Tシャツやぬいぐるみなどグッズも積極的に作り、実作を展示する展覧会をライブコンサートとすれば、グッズはCDのように家に持ち帰れる存在として、そういった若い観客層とのつながりを重視したことが、ロックスター級の熱狂的な支持へとつながった。



23b



23c



# HIDEAKI KAWASHIMA

After completing his study of painting at Tokyo Zōkei University in 1991, Hideaki Kawashima (b. 1969) later spent two years at Enryakuji, the head temple of the Tendai sect of Esoteric Buddhism, located north of Kyoto on Mt. Hiei. Instead of becoming a monk, he returned to his hometown of Nagoya in 1997 and began exhibiting his paintings under the name of Rin Kusanagi. When he moved to Tokyo in 2000, Kawashima began using his real name. His big break came in the following year, when he was included in *Morning Glory*, a group exhibition curated by Yoshitomo Nara (pl. 23) for Tomio Koyama Gallery in Tokyo.

Narcissism and stoicism simultaneously inform Kawashima's work. The former comes from his youthful love for the aesthetic world of Yukio Mishima's novels, the unique and personal visions of the author, while the latter, which pulled him away from Mishima and guided him to Enryakuji, was strengthened through his period of training there.

"To make a painting is similar to looking in a mirror in everyday life," Kawashima explains. His recent works are characterized by disembodied faces—often bold, marked by large eyes, and varyingly embellished with fine trailing tendrils or flaming hair—which represent neither man nor woman, but alter egos of the artist. As Kawashima elaborates, "A person has no one fixed face. Looking at my own face in the mirror, I notice it sometimes looks completely different." The seductively strange faces he creates echo portraits of women by the postwar master Seiji Tōgō, whose futuristic beauties reveal the monstrosity concealed in the Japanese psyche—much as the children created by Kawashima's mentor, Nara, point to the cruelty and solitude hidden behind a facade of cuteness. Kawashima's asexual beings, with their clairvoyant eyes, can see into viewers' minds with the cold clarity of ice crystal. In this sense, Kawashima is a painter of "realistic" portraits.

**川島秀明** 1991年に東京造形大学絵画科を卒業した川島秀明(1969年生まれ)は、95年より比叡山延暦寺にて二年間の仏道修行に入るが、下山後は僧侶にならず「草薙凛」を名乗り名古屋で作家活動をする。2000年からは東京に移り、本名で活動。奈良美智(pl. 23)に認められて、東京の小山登美夫ギャラリーで企画した《モーニング・グローリー》展に参加した。

川島の作品には、ナルシズムとストイシズムが同居する。若い時に傾倒した三島由紀夫の文学にある過剰なまでに美的ナルシズム。しかし、それとは正反対の力が川島の内部に働き、彼を比叡山へと導き、修行によって迷いの無いものになった。

「作品に向かうことは、日常の中で鏡に向かうことに似ている」と川島は言う。身体のない顔だけの存在は、画家の分身なのだ。男でも女でもなく、パッチリとした大きな目が近作の特徴だ。つるつる頭だったり、炎のように髪を逆立てたり、触手状のフリンジを垂らす異様な怪顔たち。「人物に特定のイメージはない、鏡を見ていても同じ顔だけど違って見えるそんな時がある」とも言う川島は、戦後日本の代表的人物画アーティスト、東郷青児的な日本人の心に潜むおどろおどろしさと、未来的な美しさを同居させる技を持ち合わせている。先輩の奈良の描く子供たちが可愛さの裏にある人間の孤独や残酷さを体現しているとするれば、川島の作り出す顔たちは冷たい氷の世界の住人たちのように、作品の持つ透き通った目が観客の心を見透かすかのようにもあり、その意味で川島はリアリスティック・ポートレイトの作家とも言えよう。

## Plate 24a

Hideaki Kawashima

*Fire*

2004

Acrylic on canvas

91 x 91 cm

Private collection

Courtesy Tomio Koyama Gallery, Tokyo

Photo: Yoshitaka Uchida/Nomadic Studio

© 2004 Hideaki Kawashima

## Plate 24b

Hideaki Kawashima

*!*

2003

Acrylic on canvas

162 x 194 cm

Courtesy Tomio Koyama Gallery, Tokyo

Photo: Yoshitaka Uchida/Nomadic Studio

© 2003 Hideaki Kawashima

## Plate 24c

Hideaki Kawashima

*Soak*

2004

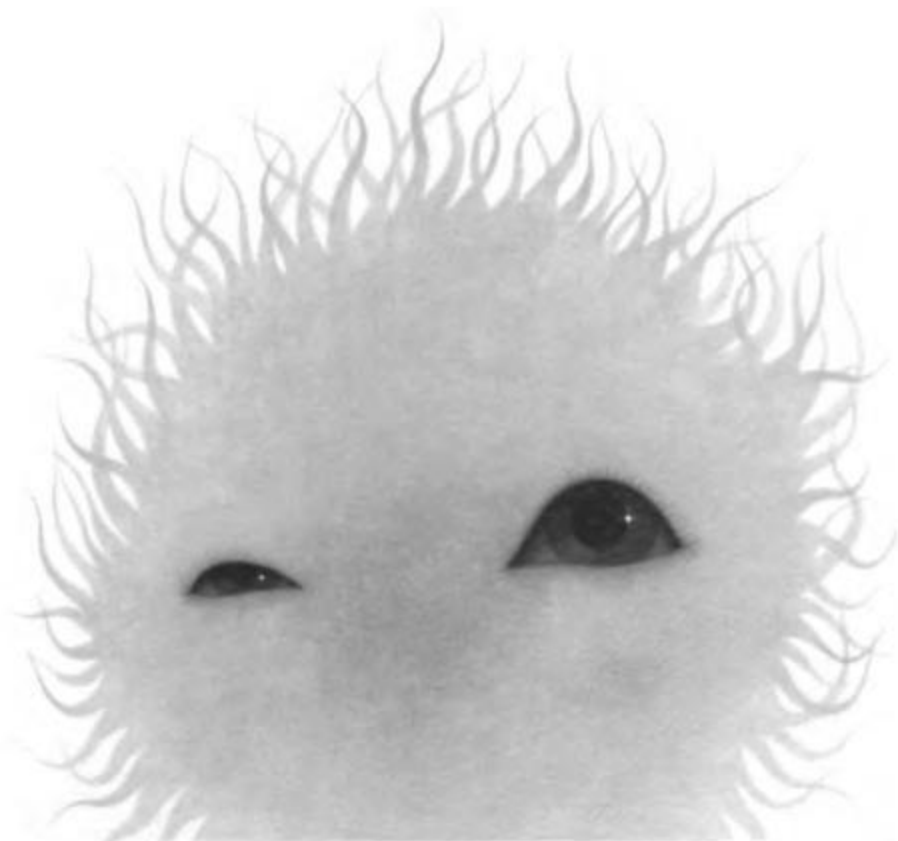
Acrylic on canvas

162 x 130.3 cm

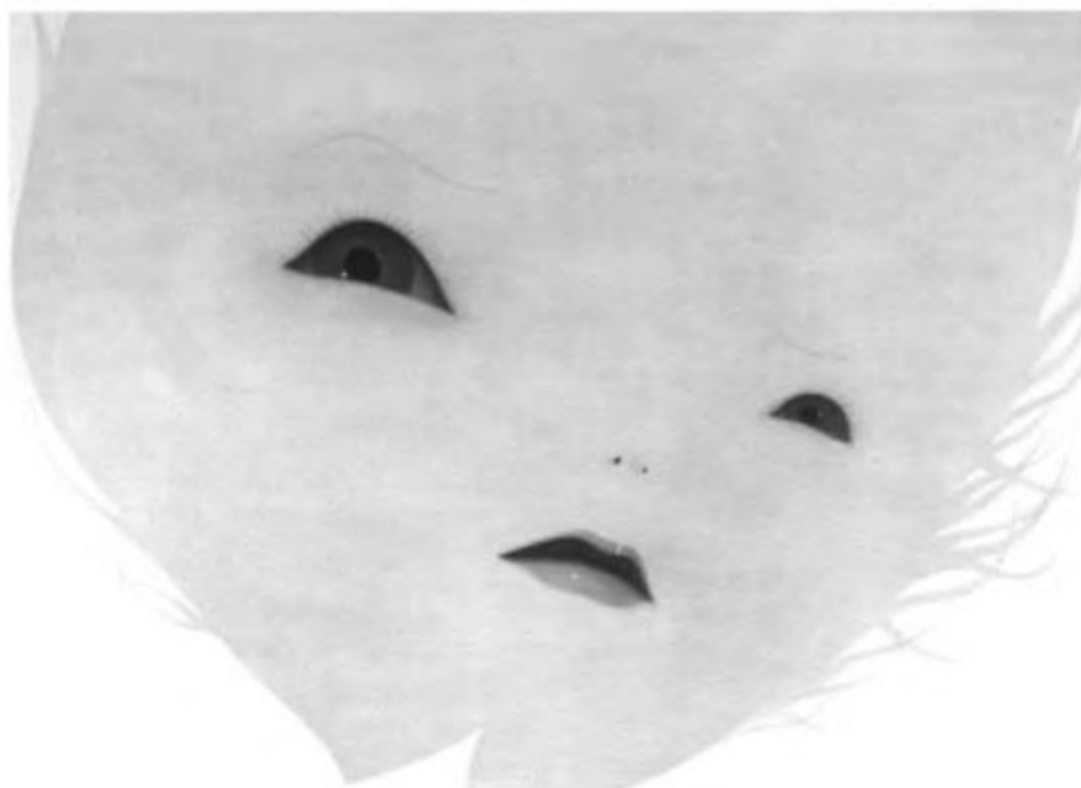
Courtesy Tomio Koyama Gallery, Tokyo

Photo: Yoshitaka Uchida/Nomadic Studio

© 2004 Hideaki Kawashima



24a



24b









25a





25b



25c

#### Plate 25a

Kenji Yanobe

*Foot Soldier (Godzilla)*

1991

150 x 360 x 320 cm

Urethane rubber, steel, motor

Courtesy Yamamoto Gendai, Tokyo/Fontgenwerke, Tokyo

#### Plate 25b

Kenji Yanobe

*Viva Riva Project—Deme*

ビバ・リバ・プロジェクトーデメ

2002

Aluminum, brass, motor

505 x 368 x 300 cm

Courtesy Kiri Plaza Osaka and Yamamoto Gendai,

Tokyo/Fontgenwerke, Tokyo

Photo: Keizô Koku

#### Plate 25c

Kenji Yanobe

*Bunker, Bunker*

ブンカー・ブンカー

1998

Installation view at Art Tower

Mito, 1999–2000; iron, water,

oxygen, food

Approx. 400 x 200 x 600 cm

Courtesy Yamamoto Gendai, Tokyo/Fontgenwerke, Tokyo

Photo: Masato Nakagawa

Kenji Yanobe was born in 1965 in Osaka and raised near the site of *Expo '70*, the first World's Fair in Asia. *Expo '70* gave Japanese children a glimpse of a bright future, in which they would travel through space and have robots as friends; even time travel would be possible. Atomic energy was an integral part of this vision, signaling a potential departure from the absolute abhorrence of nuclear power long felt by the Japanese people.

As a young boy in Osaka, Yanobe not only experienced the exposition intimately, but also witnessed the demolition of the pavilions after the festivities had ended. The ruins of these deflated dreams have since formed a lingering childhood memory that led to his explorations on the theme of "survival from nuclear disasters."

The explosion that destroyed the nuclear power plant at Chernobyl in 1986 marked the moment when the dream energy source—nuclear power—led to an accident even worse than the disaster at Three Mile Island in 1979. Yanobe visited Chernobyl in 1997; he wore his own "survival suit." Equipped with a Geiger counter, the suit sensed radiation levels as Yanobe roamed about the area surrounding the power plant. The resulting photographic suite, *Atom Suit Project*, represents a quixotic personal battle against the fear of radiation; it constitutes a rite of passage for the artist, who aspired to be a lightning rod for the future, testing his survival skills and transcending his own limitations (fig. 3.11). Yanobe's painful insight into the duality of nuclear power—the dream of a "clean" energy source and the disastrous reality of radiation—is indicated by the inclusion of the word "atom" in the project title. This refers to the Japanese name, Tetsuwan Atomu (Atom), of the manga master Osamu Tezuka's creation Astro Boy, a precise embodiment of the nuclear dream.

Yanobe's humorous and sarcastic spirit is evident in *Foot Soldier (Godzilla)* of 1991, one of his early works. It is a "conquest weapon" in the form of mechanized "trousers," based on the lower body of Godzilla, with "feet" that move independently like the wheels of a four-by-four. Although Yanobe claims that the rider of this vehicle can roam about like the famous monster, intimidating enemies, the comical sight of the ordinary rider operating such an absurd machine at once makes the viewer laugh and feel a little nostalgic. While attempting to combine many messages in a single work, Yanobe maintains a healthy distance from the tragedies of radiation as well as the Eurocentric world of contemporary art, as most memorably exemplified by this work. He laughs away the perils of our modern world, while believing in the power of his fantastic "survival machines" to bring about spiritual salvation.

**ヤノベケンジ** 1965年に大阪に生まれたヤノベケンジは、万博会場の近くで育った。70年開催の万博(EXPO'70)は、アジア初の国際博覧会であった。未来への夢を謳歌した万博を訪れた子供たちは皆将来は宇宙旅行が来て、ロボットが友達で、タイムマシンで時間を自由に操れると信じていた。原子力はそうした未来に不可欠な明るいエネルギーとしてこの万博でも設定されていた。ここから日本人は核への完全なる拒否反応からのリセット可能なシナリオを準備し始めようとしていた。

幼いケンジは、間近に万博を見ただけではない。会期の終了直後、輝かしい未来のシナリオが全てベシヤンコにされた廃墟を目の当たりにした事も後の彼の作品のモチーフ「原子力からのサバイバル」の引き金になっている。

ロシアのチェルノブイリ原子力発電所の爆発事故は、夢の燃料「原子力=核=放射能」が、スリーマイル島の事故以上の惨事となってしまった瞬間だった。ケンジはその事故の11年後、現場に赴き、「放射能感知服」として、ガイガーカウンターを搭載した自作のスーツを着用し原発付近を徘徊した。その奇妙なレポートの作品《Atom Suit Project》は、彼の等身大のリアリティーで、放射能の恐怖との個人的戦いに挑んだと言える(fig. 3.11)。自作の「放射能感知服」は未来を察知するアンテナとしての存在=作家が、どれだけ自力でサバイバル出来るのか、という自身を乗り越えようとする儀式的な要素が大きい。そのスーツの名を《アトムスーツ》と言い、マンガ・マエストロ手塚治虫の代表作《鉄腕アトム》の名を冠にする部分にも命名の由来、原子力エネルギーへの夢とその没落のギャップを同時に語ろうとする作者の叫びがうかがい知れる。

彼の初期の作品、1991年の《Foot Soldier (Godzilla)》は、そういったケンジの特性を強く表す。ゴジラの下半身を左右の脚が独立駆動するズボン型走行器に仕立てた「征服兵器」と彼が呼ぶ作品で、これを使うと怪獣ゴジラのように「敵」を威嚇しながら歩き回ることができる、とうそぶく。実際はほのかなノスタルジーと共に滑稽な姿の作品に乗った搭乗員への笑いを呼び起こすことになるのだが、現代アートの西洋中心主義に対する皮肉や放射能の悲劇に対しての距離感の表現が絶妙で、多くのメッセージを一気にコンバインさせようとするケンジの真骨頂的作品である。そのユーモアで現実の悲劇的な状況を笑い飛ばし、人間の全てを司る心を救済させるサバイバル・マシンたちのまさにスタート地点の記念碑的作品と言える。



# SHIGERU KOMATSUZAKI



26a

Popularly touted as a “painter of extraordinary talents,” the graphic artist Shigeru Komatsuzaki (1915–2001) left an important legacy to boy’s culture in the Shōwa era (1926–1989). Born in Tokyo, Komatsuzaki revealed a precocious talent and established himself as a gifted illustrator while in his early twenties. He went on to pioneer *e-mono-gatari* (serialized pictorial stories) for boys’ magazines in the immediate postwar years. Such stories depicted myriad subjects including futuristic cities, cowboys in the American West, and historical dramas. Komatsuzaki expanded his repertoire when *senki-mono* (modern war stories) boomed in the 1960s, combining his graphic style with his childhood obsession with warships and fighter planes. His accurate and detailed representations of battle scenes, based on his own in-depth knowledge of the subject, were peerless and wildly popular. In that decade, as model-making became a favorite pastime of young boys, his meticulous depictions of war machinery set the standard for “box art,” or illustrations for the boxes and packages for plastic models. Komatsuzaki also produced special-effects designs for such films as *Mothra* (1961).

Children captivated by the incomparable graphic verisimilitude attained by Komatsuzaki in his depictions of such iconic images as the battleship *Yamato* practically learned about the Pacific War from his illustrations. The subject may well have triggered wartime memories and dread in the older generation, but postwar children, bombarded by war documentaries at the dawn of the TV age, dreamed of commanding an immense military force while looking at Komatsuzaki’s box art and assembling the plastic models within.

Komatsuzaki’s work attracted the attention of some techno musicians in the 1990s, and the notice that ensued led to a reevaluation of his achievements as an artist. Nonetheless, his work has received far less appreciation than warranted by his tremendous influence on the large number of manga artists and novelists who grew up with his “war pictures.” Leiji (Reiji) Matsumoto, one of the creators of *Space Battleship Yamato* (pl. 27), was a huge fan of Komatsuzaki, and extended the unheralded master’s legacy through his creation of the landmark anime series, which launched the anime boom of the 1970s.

## Plates 26a–c

Naval battle scenes by  
Shigeru Komatsuzaki

小松崎茂の描いた海戦シーン

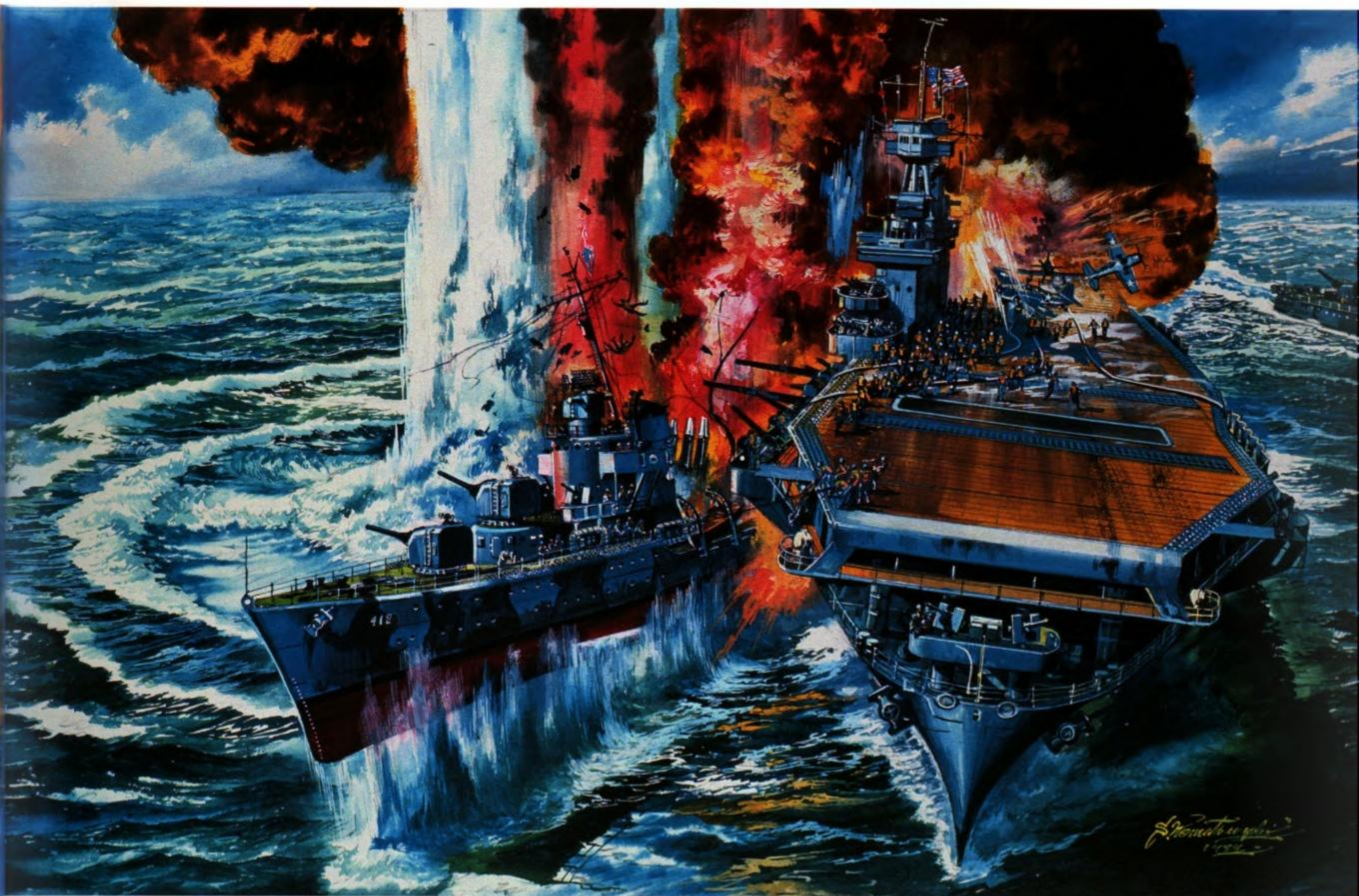
1979

Watercolor, poster color,  
gouache on paper  
34 x 50 cm each

Private collection

Courtesy Katsuke Nemoto





26b

**Plate 26a**  
Shigeru Komatsuzaki  
*The End of Aircraft Carrier*  
*U.S.S. Hornet*  
米航空母艦ホーネットの最期

**Plate 26b**  
Shigeru Komatsuzaki  
*The Sinking of Aircraft Carrier*  
*U.S.S. Yorktown*  
米航空母艦ヨークタウン撃沈

**Plate 26c**  
Shigeru Komatsuzaki  
*The End of Battleship Yamato*  
戦艦大和の最期

小松崎茂 「異能の画家」とも呼ばれる小松崎茂(1915-2001年)は東京生まれ。昭和の男の子文化を代表するイラストレーターだ。早くより画才を示し、20代初めに挿絵画家としてデビュー。戦後は「絵物語」のバイオニアとして少年雑誌に未来物、西部劇、名作物などのジャンルで数多くの作品を連載した。60年代に戦記物がブームとなると、子供時代から熱中した戦艦や戦闘機の知識を駆使したリアリスティックな戦闘シーンの表現で群を抜き、正確で詳細を極めた描写は迫力満点で大人気を博した。また、当時子供の玩具として急速に発展したプラモデルの箱のイラストを描く「ボックス・アート」でも彼の画風が業界の基本となる程の独創性を発揮。また怪獣映画《モスラ》(1961年)などの特撮デザインも手がけた。

戦艦大和などのディテールまで細かく再現されたクオリティの高い描写を食い入るように見つめた子供たちは、小松崎の作品を通じて太平洋戦争を学んだと言っても過言ではないだろう。戦中を体験した世代にとっては軍艦や戦闘機は恐怖の記憶を呼び起こすアイテムであろうが、戦争の恐怖を知らない子供たちは、戦争ドキュメンタリーをテレビ黎明期に浴びるように見せられ、小松崎

のボックス・アートでパッケージされたプラモデルの組み立てに超絶的な力への夢を重ねあわせていた。

90年代に入ると一部のテクノミュージシャンが彼の業績に目を向け、リバイバル評価された。しかし多くの漫画家や小説家達が小松崎の戦争画で育ち、多くの影響を与えた事を考えると、現在の日本国内での評価は無いに等しい。ちなみに70年代にアニメ・ブームに火をつけた《宇宙戦艦ヤマト》(pl.27)の原作者の一人、松本零士も小松崎の大ファンであったという。











# SPACE BATTLESHIP YAMATO

*Space Battleship Yamato* originated as a TV anime series broadcast in Japan in 1974–75; it also aired in the U.S. as *Star Blazers* in 1979.

The story is set in the year 2199, when Earth is attacked by Gamilus, an evil stellar empire. Nuclear pollution caused by the Gamilon bombing threatens to kill all remaining humans within a year. The desperate earthlings receive a message from the friendly planet Iscandar, 148 thousand light years away: to save themselves, they must retrieve Iscandar's radiation neutralizer, "Cosmo Cleaner." Using the blueprint sent with the message, the embattled humans build a "Wave Motion Engine" capable of traveling beyond the speed of light, and install it on the sunken Japanese battleship *Yamato*—Japan's last hope in World War II—which they salvage from the dried seabed and refit for the mission to save their planet.

Above all, *Yamato* was instrumental in the rise of the new subculture of *otaku*. The series initially suffered low ratings, in part because its theme and setting were too complex for its intended audience of elementary-school children, and also because it was broadcast opposite *Heidi*, an immensely popular anime series. When the series was rerun, however, *Yamato* began to draw attention, prompting independent screenings. With the blockbuster success of the film version, released in 1977, *Yamato* marked a milestone in the history of animation, spawning sequels both on TV and on film. The young people who supported *Yamato* were the original *otaku*, or "adults unable to grow up."

*Yamato* also caused a paradigm shift in animation. Departing from the usual plot of "good vanquishes evil" so common in children's programming, it acknowledged the enemy's necessity in attacking Earth: the Gamilons must relocate, as their home planet is doomed to die. The highly realistic design of "mecha" (*meka*)—mechanical vessels and weapons—also set the standard for the genre of "mecha-robot anime." Without *Yamato* there would have been no *Gundam* or *Evangelion* (pls. 30, 33).

Also significant was the influence *Yamato* exerted on Aum Shinrikyō (Aum Supreme Truth), a notorious religious cult that carried out arguably the worst terrorist attack in postwar Japanese history by dispersing deadly Sarin gas on the Tokyo subways in 1995. Aum produced a *Yamato*-like anime film for their proselytization efforts, and named their own air purifiers (which supposedly protected them from enemy attacks with poisonous gases and biological weapons) "Cosmo Cleaners." This fact alone demonstrates the profound impact made by *Yamato* on Japanese culture.

Notably, this landmark anime still relied on the idea of radiation as a key narrative device. Thirty years after Hiroshima and Nagasaki, the Japanese experience of the atomic bombings was beginning to fade into the past, but the memory could not be forgotten.

**宇宙戦艦ヤマト** 1974-75年テレビ放映作品で、アメリカでも1979年に《スターブレイザー》として放映された。

西暦2199年、地球は悪の恒星間帝国ガミラスの攻撃を受ける。ガミラスの遊星爆弾による放射能汚染のため、人類の滅亡まで残り時間一年に迫っている。そんな中、14.8万光年の彼方にあるイスカンダル星から「放射能除去装置コスモクリーナーがある」というメッセージが届く。わずかな希望を見出した地球人は、同封の設計図を元に超光速の「波動エンジン」を製造。爆撃で枯渇した海底から引き上げた戦艦大和—太平洋戦争で旧日本軍の希望を背負いながら無残に沈んだ名艦—を改造した「宇宙戦艦ヤマト」に搭載して、イスカンダルに旅立つ。

《宇宙戦艦ヤマト》は、おたく文化の台頭に大きな役割を果たした。実は《ヤマト》の本放送の視聴率は惨敗だった。テーマや設定が小学生には難し過ぎたこともあり、裏番組の《アルプスの少女ハイジ》へ子供たちは流れた。しかし、再放送で人気が上昇、各地での自主上映会などが起り、1977年制作の劇場版が公開されると一大ブームとなって続編も制作された。このムーブメントに関わった青少年たちが、後に「おたく」と呼ばれる「いくつになっても大人になりきれない子供たち」になったのだ。

また《ヤマト》はアニメに一大パラダイムシフトを引き起こした。以前の子供向け番組に多かった、ただ悪を倒すだけの勧善懲悪のストーリーから、敵側にも止むを得ない理由があるという多面的展開。(主星が「惑星の死」を迎えつつあるガミラスは移住先が必要だったのだ)。また、登場するメカが高度にリアルなデザインで、メカ・デザインのスタンダードを革新した。《ヤマト》がなければ、《ガンダム》や《エヴァンゲリオン》など(pls. 30, 33)、これ以降のロボットメカ・アニメは生まれてこなかったとも言える。

もう一つ特筆すべきことがある。それは、《ヤマト》が戦後最悪と言われた地下鉄サリン毒ガステロを引き起こしたオウム真理教に与えた影響である。オウムは《ヤマト》に似せた内容のオリジナル・アニメを作って教典としたり、毒ガスや細菌兵器によって汚染された世界からこれらを除去すると称して開発した空気清浄機を「コスモクリーナー」と命名するなどしていた。《ヤマト》が如何に日本文化に大きな影響を与えたかがうかがい知れる。

しかし、これほど画期的な作品なのに、やはり「放射能」がストーリーの鍵となっていたことに注目したい。30年の時が経ち、原爆の経験は歴史の過去へと遠ざかっていく。それでも、原爆の記憶は依然として消えてしまうことはない。



27a

## Plates 27a–c

*Space Battleship Yamato*

宇宙戦艦ヤマト

1974–75 (first series)

26-episode TV anime series

Original concept and planning:

Yoshinobu Nishizaki

Director: Leiji (Reiji) Matsumoto

Broadcast by Yomiuri TV Network

© 1997 Tohokushinsha Film Corporation

## Plate 27a

Battleship *Yamato* on the exposed ocean floor

戦艦大和の残骸

© 1997 Tohokushinsha Film Corporation

## Plate 27b

*Yamato* departing from Earth for Iscandar

地球を出発してイスカンダルに向かうヤマト

© 1997 Tohokushinsha Film Corporation

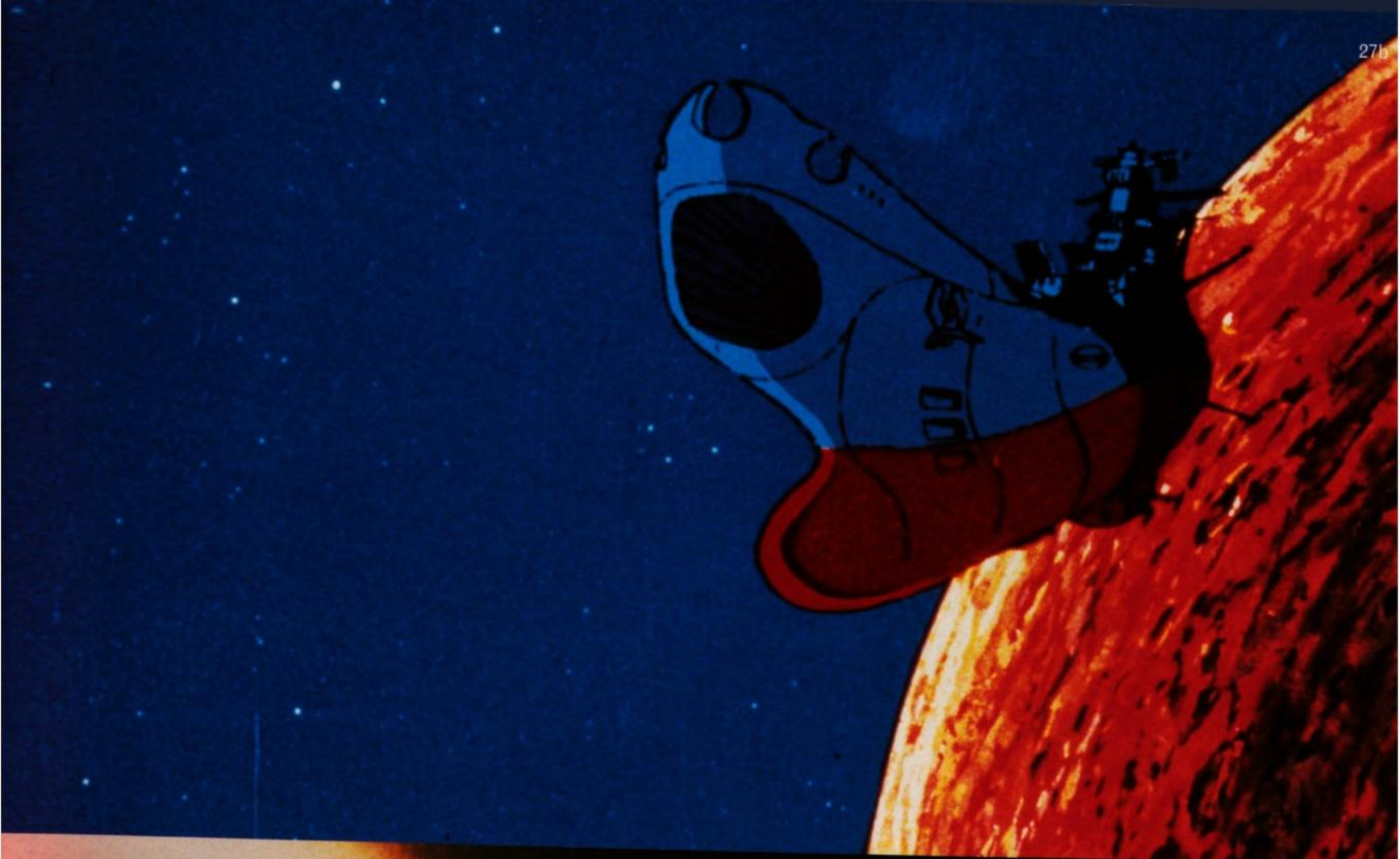
## Plate 27c

The ship's powerful weapon, "Wave Motion Gun"

ヤマトの武器・波動砲

© 1997 Tohokushinsha Film Corporation





27h



27c



# AYA TAKANO



28a



28b

Aya Takano (b. 1976) is well versed in science-fiction literature. Her command of this genre—how much she has read, and how she understands and interprets it—is widely recognized as being comparable to that of a specialist. She even contributes serialized science-fiction criticism in the form of a manga to *SF Magazine*. Takano studied art theory at Tama Art University (graduating in 2000); she has woven her studies of Japanese, Asian, and Western art history into the history of science fiction in her mind and in her work. Of course, indispensable ingredients in the mix are elements of manga, game, and MTV cultures, which absorbed all children born in the 1970s.

Takano is equally interested in fourteenth-century Italian religious painting, "mystery circles" created by aliens, and the contemporary singer Björk. Such a juxtaposition is not so unthinkable for manga artists, animators, games creators, or scenario writers. The marriage of science fiction and pure art, however, has only been shunned in the art world.

Takano's reception varies in Japan and abroad. In Japan, she is appreciated as a manga artist, illustrator, and essayist, active in the print media. A star of subculture, she has several serialized publications out at any one time and is regularly featured in profile articles. In Europe, she finds a more orthodox reception as a serious artist of paintings and drawings.

In her world, Takano explores her own brand of exoticism. As she explains in one of her essays, "I think I dislike things that are familiar or ordinary. I seriously hate Japanese housing complexes (though not as much as before, for I can now see them from a different angle). I don't like the shapes of spoons, forks, and cars. I want to see what I have never seen before."

Even before kindergarten, Takano avidly read *Astro Boy* and *Phoenix*, Osamu Tezuka's manga masterpieces, in multivolume sets found on her father's bookshelves. She also shared her father's interest in such supernatural phenomena as UFOs. She has combined this background with her study of science fiction and art history, as demonstrated in her recent collaboration with Issey Miyake's fashion house. Her paintings for Miyake's printed fabrics show a way to the freedom for which she yearns. A girl floating in outer space is completely naked, managing to breathe thanks to a transparent bubble over her head. A science-fiction specialist uses a paintbrush to depict the freedom to transcend the vacuum of anti-gravity.

**タカノ綾** タカノ綾(1976年生まれ)はSF文学の専門家だ。その読書量、理解力、解釈力はプロとして評価され、現在『SFマガジン』にSF文学の評論を漫画形式で行なう連載を持っている程だ。綾は多摩美術大学で芸術理論を学んだ。日本、アジア、そして西洋の美術史を学ぶ一方で、SFのコンテクストとの混合を、頭の中で、そして作品の中で行なってきた。もちろんそこに1976年度生まれの子供がタッチした漫画、ゲーム、MTVカルチャーも被さってくる。

14世紀のイタリアの宗教絵画と宇宙人が描いたミステリーサークルとビョークとを同時に理解する。そのスタイルは漫画家やアニメ作家、ゲームクリエイター、シナリオライター、の領域では当たり前な事になっているが、SFと純粋芸術の合体は、芸術領域では疎まれこそすれ、歓迎された歴史は無かった。

彼女の表現者としての人気の所在地も興味深い。日本では漫画家、イラストレーター、エッセイストとして雑誌媒体での人気が高い。数本の連載と定期的に人物紹介特集を組まれるというサブカルチャー・スターとして存在している。ヨーロッパでは正調、絵画、ドローイングアーティストとしての人気がある。

彼女の描き出す世界は、彼女の求めるエキゾチズムの所在地の探訪欲に司られている。彼女の書いたエッセイからその根拠を抜粋すると「私はとにかく、見慣れた物やありふれた物が嫌いみたいで、日本の住宅地を見ると、本当にうんざりしてしまう。(昔程ではない。今は別の角度からも見る事が出来るから)。スプーンやフォークや車の形にもうんざりしてしまう。見た事もないものを見たいんだと思う。」

幼稚園に入る前から、父親の書棚にあった手塚治虫の名作マンガ『鉄腕アトム』全巻や『火の鳥』全巻を読破し、UFOなどの超常現象についての興味を父親と共有してきた。その素地の上にSF文学があり美術史が乗ったコンテクストは、近作、イッセイミヤケとのコラボレーション用の生地用プリント原画に顕著である。つまり、すべては彼女の希望する自由への道筋を絵解きしているのだ。宙空に浮かんだ少女の主人公は、頭部にのみ透明なヘルメットをして呼吸を確保しているようだが、身体は丸裸だ。真空という設定をも乗り越える自由を描き出すためにSFの専門家は絵筆をとる。

## Plate 28a

Aya Takano  
*On a Moonlight Night,  
Their Teeth Painted Black*  
お歯黒ちゃんたち 月夜のこと  
2004

Acrylic on canvas  
162 x 130.3 cm

Courtesy Galerie Emmanuel Perrotin, Paris/  
© 2004 Aya Takano/Kaikai Kiki Co., Ltd. All Rights Reserved.

## Plate 28b

Aya Takano  
*Sunset Which Colored the Windows*  
ビル面の面によって窓の色が違った夕ぐれ  
2003

Acrylic on canvas  
72.7 x 60.6 cm

Courtesy Galerie Emmanuel Perrotin, Paris/  
Marianne Boesky Gallery, New York  
© 2003 Aya Takano/Kaikai Kiki Co., Ltd. All Rights Reserved.

## Plate 28c

Aya Takano  
*Earth*  
月から見た地球  
2004

Acrylic on canvas  
53 x 45.5 cm

Courtesy Issey Miyake Inc., Tokyo/Galerie Emmanuel Perrotin, Paris  
© 2004 Aya Takano/Kaikai Kiki Co., Ltd. All Rights Reserved.











**Plate 29a**  
 Mahomi Kunikata  
*Wakame-chan with Fish Towel*  
 魚タオル若芽ちゃん  
 2004  
 Pen on canvas  
 18 x 14 cm  
 © 2004 Mahomi Kunikata/Kaikai Kiki Co., Ltd.  
 All Rights Reserved.

**Plate 29b**  
 Mahomi Kunikata  
*The Reality of the Roppongi Bar Hosts—Part 1*  
 六本木居酒屋ホスト達の実体 Part1  
 2004  
 Acrylic on canvas  
 45.5 x 38 cm  
 © 2004 Mahomi Kunikata/Kaikai Kiki Co., Ltd.  
 All Rights Reserved.

**Plate 29c**  
 Mahomi Kunikata  
*The Scene*  
 現場  
 2004  
 Acrylic on canvas  
 38 x 45.5 cm  
 © 2004 Mahomi Kunikata/Kaikai Kiki Co., Ltd.  
 All Rights Reserved.

Mahomi Kunikata (b. 1979) emerged from Geijutsu Dōjō (literally, "Training Hall of Art"), a hands-on educational program to "revolutionize Japanese art" organized by Takashi Murakami in 2000, the year she completed her study of illustration at Nippon Design College in Tokyo. With Murakami serving as "hall master," fifty-four would-be artists submitted their works for critique over the course of three days. Mahomi was among eleven finalists invited to make their professional debut in the ensuing *Geijutsu Dōjō Exhibition*.

Mahomi's work is profoundly informed by her multiple inferiority complexes as a failed manga writer, an *otaku*, and a girl burdened by a weight problem and a complicated family situation.

Like many young boys and girls who loved to draw, Mahomi—a typical aspiring manga artist—went to art school, but soon learned that skill in drawing was not enough. Aware that she lacked an animator's ability to produce an image in continuous motion or a manga writer's gift for visually narrating a story, she gave up on her dream.

Mahomi was inept at integrating stories and pictures, but continued to produce manga-like images. Frustrated by her inability to create a coherent story and bring it to a conclusion, she filled dozens of school notebooks with nightmarish scenes of aliens' sexual assaults on her body and masochistic acts of self-mutilation, which she knew she would never be able to publish.

Her self-tormenting stories resulted in part from her family circumstances. Mahomi's older brother, the sole supporter of her manga career, died suddenly of fatigue at work a few years ago, and she takes care of her mentally challenged younger brother at home. Her urgent desire to be understood by her family members bursts onto the pages of her notebooks in the form of manga-like drawings. Moreover, Mahomi has a weight problem, always failing her attempts at dieting. These problems are compounded by her innate nature as an *otaku*, socially isolated and stigmatized, and effect the fragmented and incomplete nature of her works.

In addition to manga, Mahomi creates dolls, digital photographs, drawings, and paintings.

國方真秀未 日本デザイン専門学校でイラストレーションを学んだ國方真秀未(1979年生まれ)は、同校を修了した2000年、村上隆が「日本のアートを変革する」実践教育プログラムとして開催した《芸術道場》に参加した。作品プレゼンテーションとディベートに挑戦した作家志望54人の中から、國方は特待生11人の一人に選ばれて《芸術道場展》でデビューした。

國方の作品のテーマ、そしてその魅力は幾層にも重なったコンプレックスの厚みによって裏付けられそれらが制作のモチベーションとなっている。漫画家になりたかったがなれなかったこと、おたくであること、自分自身の身体的コンプレックス、そして家族への複雑な思い等が絡み合って作品を形成している。

國方に限らず、絵が好きな日本の少年少女は、まず漫画家かアニメーターになることを自然と目指す。しかしアニメーターは連続した動きを描き出す特殊技能が、漫画家は物語を絵にして行くという才能が必要で、単に一枚の絵を描けば良いという単純な行為でない事に気がつき挫折して行くパターンが多い。美術系の大学、専門学校でグラフィックデザインから純粋芸術までを学習している学生のほとんどが一度は漫画家を目指し、そして挫折した経験を持っている。

國方はストーリーと絵を合体することが不得手ながらも、かろうじてマンガ的な表現を続けて来た。描き出したい世界は山のようにあるのにそのお話しゴールが見えないジレンマ。自分の身体を異星人に痛めつけられてセクシュアルな辱めを受けたり、自身の性器に鉛筆を大量に刺したりするマゾヒスティックな行為を行なうきっかけを描き出す終わりの見えない漫画は、子供が使う学習帳に描き溜められ、発表する場も無く何十冊も溜まってしまっていた。

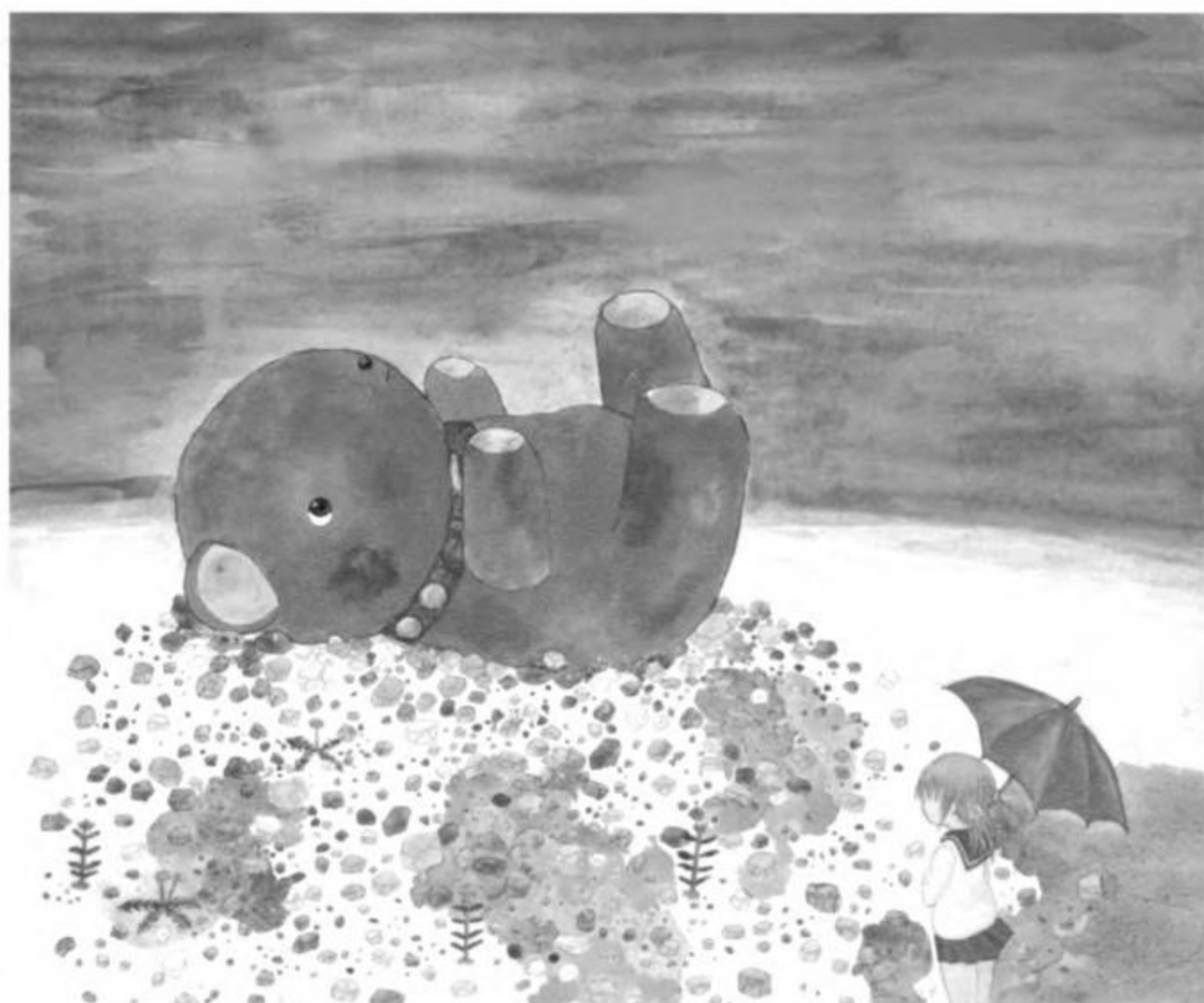
その自虐的なストーリー構築の初期衝動に彼女の兄弟構成が上げられる。上の兄は國方の漫画の唯一の理解者であったが数年前のある日、突然会社で過労死した。下の弟は知的障害を持っており大声で家庭内で叫び、そのお守りを國方はしてきている。身内に自身を理解して欲しい欲求が分断され、行き場の無い叫びが漫画的なドロ잉の数々となって吹き出しているのだ。

そして彼女自身何度にもわたるダイエットを試みても成功しない太った体質であること。そして本質的なおたく資質に基づいた世間との隔絶された差別意識。これらが絡み合って、完成を分断された作品達が出来上がっていると言えよう。

彼女の作品には漫画以外に、人形制作、デジタル写真、ドロ잉、絵画作品等がある。



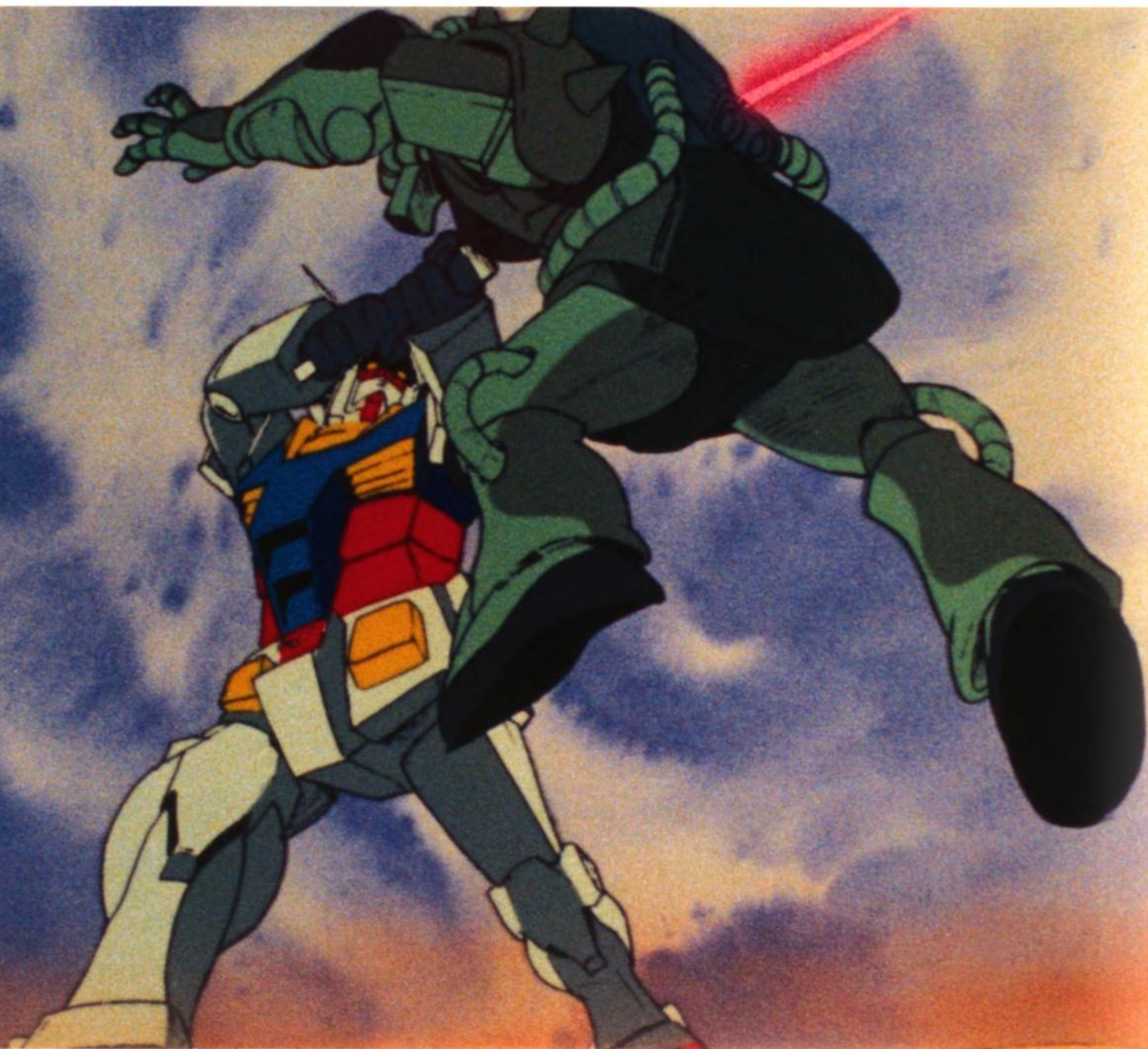
29b



29c



# MOBILE SUIT GUNDAM



30a





**Plates 30a–c**  
*Mobile Suit Gundam*  
機動戦士ガンダム  
1979–80  
43-episode TV anime series

Director: Yoshiyuki Tomino  
Original story: Yoshiyuki Tomino and Hajime Yatate  
Produced by Sunrise, Sotsu Agency, and Nagoya TV  
Broadcast by Nagoya TV  
© SOTSU AGENCY•SUNRISE

**Plate 30a**  
Gundam fighting a Zaku  
ザクと戦うガンダム  
© SOTSU AGENCY•SUNRISE

**Plate 30b**  
Colony drop  
コロニー落とし  
© SOTSU AGENCY•SUNRISE

The anime series *Mobile Suit Gundam*, initially broadcast in 1979–80, was conceived and created by the anime director Yoshiyuki Tomino, with characters developed by Yoshikazu Yasuhiko and robots designed by Kunio Ōkawara. *Gundam* exerted an enormous influence on later works of robot anime, defining the basics of the genre. Like *Space Battleship Yamato* (pl. 27), it eventually became an immense success, and was followed by more than twenty sequel TV series. With a hugely profitable franchise of films, games, manga, novels, plastic models, and other character products over the past two decades, *Gundam* has transcended the confines of *otaku* genres and become a symbol of Japan's science-fiction and robot cultures.

The world of *Gundam* unfolds in an era called the Universal Century (UC), when space colonies are constructed around the earth and the moon to solve the overpopulation crisis. In UC 0079, one of the colonies declares independence from the Earth Federation as the Principality of Zeon. Char Aznable, an officer-pilot of Zeon, and Amuro Ray, a civilian teenager, are “Newtypes” (humans whose powers of extrasensory perception have been awakened through their engagement in the space war) who operate “mobile suits” (giant robots) in the ensuing One Year War, with Amuro piloting the Gundam for the federation.

The intense rivalry between these two worthy opponents and the conflict between the oppressed and the oppressor, neither of which is more or less evil than the other, added depth to the repertoire of giant robot anime, which previously had lacked fully developed narratives of much significance due to low budgets and sponsorship by toy companies. Another innovation was the character of Amuro, an *otaku*-like, machine-loving introvert who accidentally becomes the pilot of the Gundam; far from heroic (and thus all the more realistic), Amuro prefigured the purposeless Shinji Ikari of *Neon Genesis Evangelion* (pl. 33).

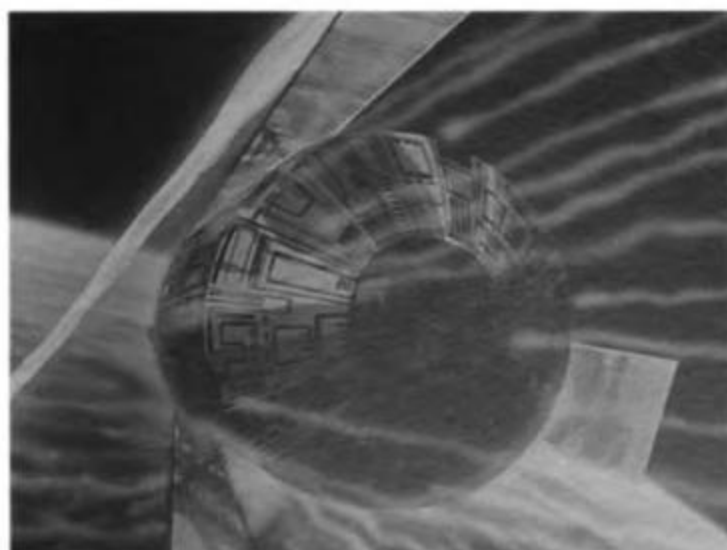
Zeon's attack begins with a “colony drop”—the dropping of a huge space station on the earth. The use of this weapon of indiscriminate mass destruction was an obvious reference to the atomic bomb. Interestingly, in *Gundam*'s imaginary war, the federation and Zeon subsequently sign a treaty that expressly bans the use of nuclear weapons as well as colony drops in light of their inhumane capability for mass killing—a detail that adds to *Gundam*'s realism.

**機動戦士ガンダム** アニメーション監督、富野由悠季によって制作された世界に、安彦良和のキャラクターデザイン、大河原邦男のロボットデザインが合体したアニメ番組。1979-80年放映。この作品の後、日本のロボット・アニメの軸線は全てがガンダムの基本から発生している、と言っても過言ではないほど大きな影響力を誇っている。《宇宙戦艦ヤマト》(pl. 27)と同じく、主放送の視聴率はふるわなかったが、再放送などを通じて人気を集め、現在に至るまで20本以上の番組が制作されている。映画、ゲーム、マンガ、小説の他に、プラモデルなどのキャラクター商品数も凄まじい量が生産されており、ガンダムはアニメ、おたく文化の象徴を超えて、日本SF文化、ロボット文化の象徴にもなるような大きなうねりを作り出している。

オリジナル・ストーリーは、人口過剰に対処するため、地球や月の周りにスペースコロニーを建設する設定を基に始まる。これが宇宙世紀の始まり(ガンダムの世界内年号の起点)となる。宇宙世紀0079年、コロニーの一つ、ジオン公国が地球連邦に対して独立を宣言した。これを端緒に起った「一年戦争」を舞台に、宇宙空間での戦争によって覚醒した特殊能力をそなえた二人の「ニュータイプ」の確執が繰り広げられる。

連邦側のモビルスーツ「ガンダム」のパイロットとなる民間人の少年アムロ・レイ、そしてジオン軍のパイロット、シャア・アズナブルの甲乙つけがたい熾烈な闘争に、善悪の別ではなく「抑圧する者と抵抗する者」という政治的対立を絡めた筋骨きは、ともすれば御都合主義に陥りがちな、玩具会社がスポンサーの安上がりなロボット・アニメのストーリー展開にリアルな側面を出すことに成功した。しかも、なりゆきでガンダムのパイロットになってしまったアムロは、勇敢なヒーロー像からは程遠く、機械いじりの好きで内向的な、おたく的な少年という設定が斬新で、際立ったリアリティを帯び、多くのファンを虜にした。16年後、DAICON IV(pl. 2)のメイン・スタッフの一人庵野秀明監督が監督した《新世紀エヴァンゲリオン》(pl. 33)の気弱な主人公、碇シンジはこのアムロ・レイの設定をベースにアレンジされている。

ところで、ジオンの地球攻撃は「コロニー落とし」と呼ばれる戦法で始まる。これは、巨大宇宙ステーションを宇宙空間から地球上に落下させることで武器化させるという大量殺戮無差別攻撃だ。この大量破壊兵器の源泉も又、原爆投下のトラウマであることは否めない。興味深いことに、一年戦争の初期段階で、地球連邦とジオンの間に南極条約が締結され、非人道的な兵器であるとして核兵器ともどもコロニー落としも禁じていて、《ガンダム》のリアリズムを示唆することの裏打ちを施している。





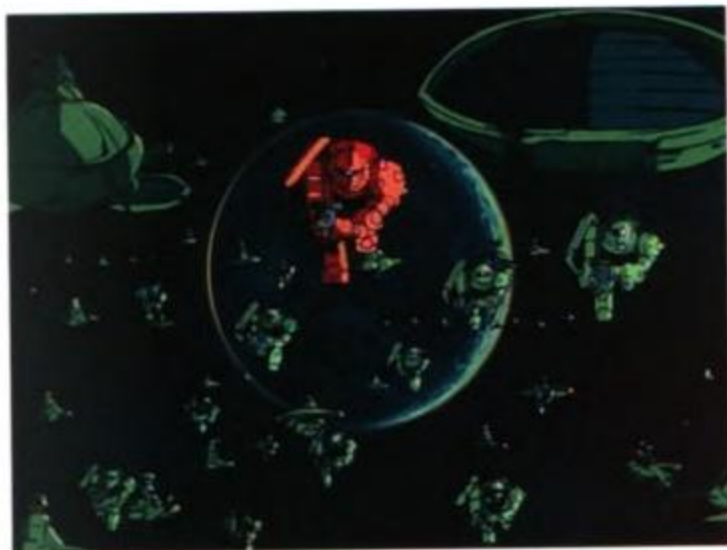
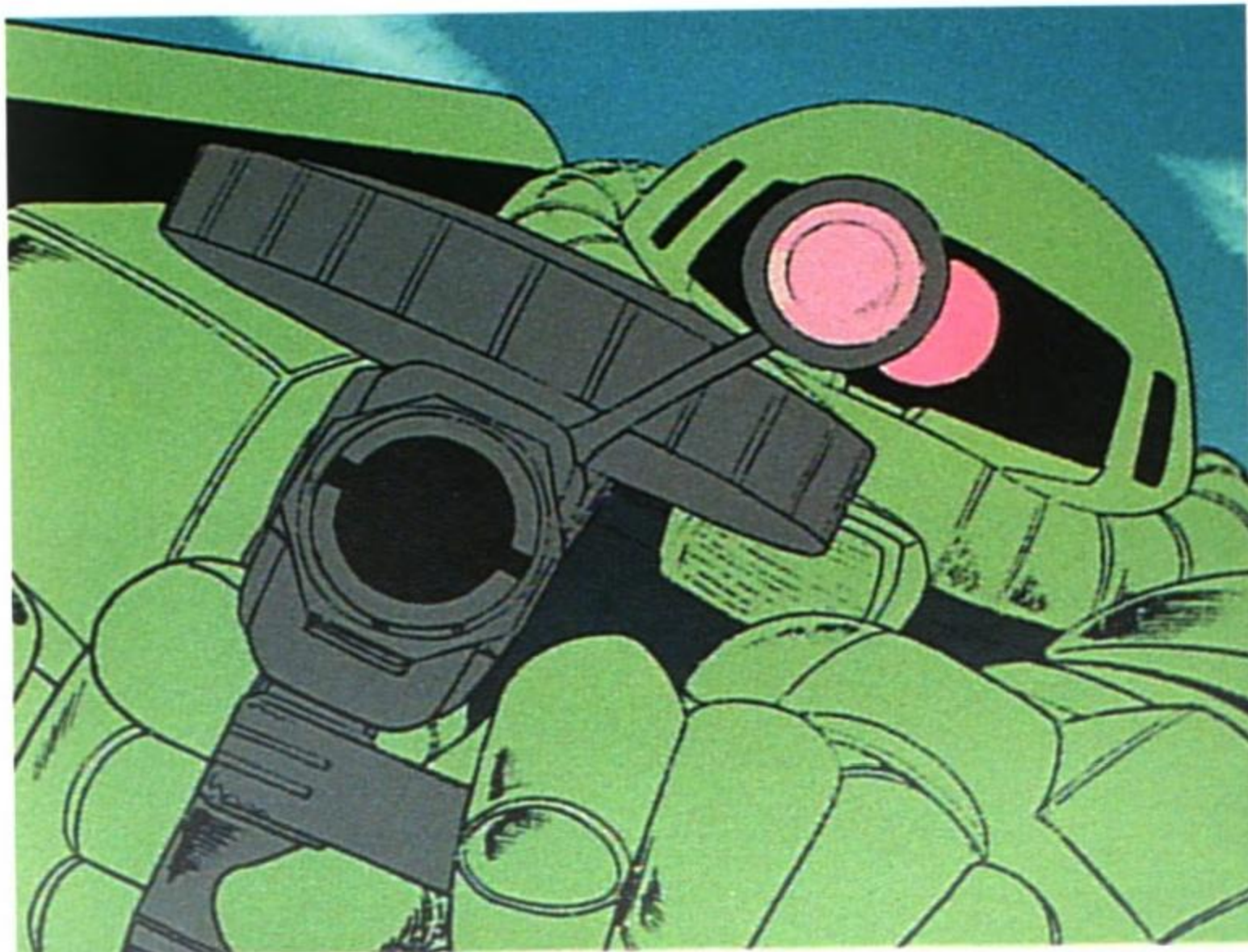
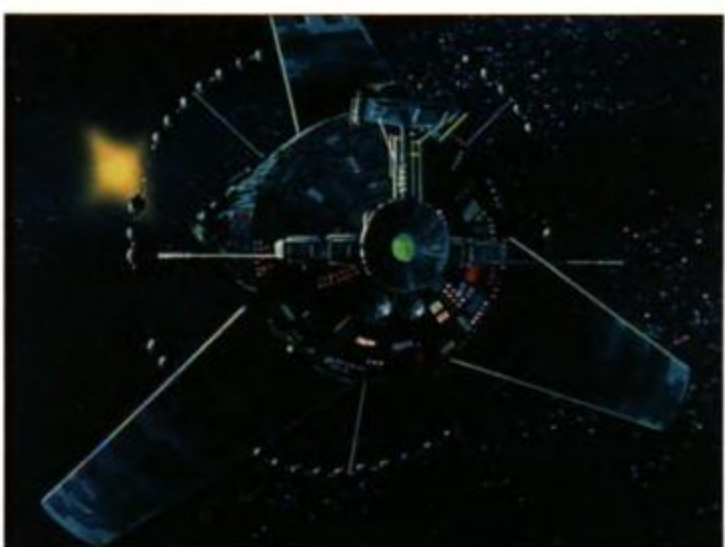


Plate 30c  
Scenes from Gundam  
ガンダム名場面集  
© SOTSU AGENCY-SUNRISE









## NOBORU TSUBAKI

Born in 1953, Noboru Tsubaki was involved during high school in the student movement that swept through Japan in the late 1960s. He has since become "allergic" to politics, but his youthful radicalism has informed his work both as a teacher at a women's high school (1978–2001) and as a rebellious artist.

Having received his B.F.A. and M.F.A. from Kyoto City University of Arts in 1976 and 1978, respectively, Tsubaki first made an impression outside Japan with his monstrously gigantic, demonic-looking *Fresh Gasoline*, which traveled the U.S. in 1989 as part of the exhibition *Against the Nature: Japanese Art in the Eighties*. His brightly colored assemblage of bulbous, organic forms was, in his own words, "a yellow [i.e., Japanese] mutant loaded with conflicting feelings of love and hate toward American culture." Art historically, the work embodied his resistance to the conventions (by then stale) of minimalism and conceptualism, as well as the West's stereotypical view of Japanese culture as a serene meditation on nature, as represented by the aesthetics of *wabi* and *sabi*. Since then, Tsubaki has continued to explore ways of investigating the reality of the postwar Japanese people.

Around 1993, Tsubaki began to focus critically and directly on the everyday institutions that govern life and society, taking on the thorny issues surrounding the nation, science and technology, and information systems. For the 2001 Yokohama Triennale, Tsubaki collaborated with the philosopher Hisashi Muroi to create a gigantic balloon locust (more than twenty meters long) under the title *The Insect World*. No doubt the best message-oriented work he has created to date, this humorous representation of the bug was a Trojan horse, intended to symbolize a sinister challenge to urbanized humankind while presenting a biting critique of anthropocentrism. Among his most recent works is *UN Boy* (2003), part of an ongoing enterprise that seeks to re-imagine the international agency and pursue the dream of "human coexistence" in the post-9/11 world. Keenly aware of the role of the artist—not unlike that of the scientist or philosopher—in a changed world, Tsubaki states, "I am an artist, and I think art has to share responsibility for our future."

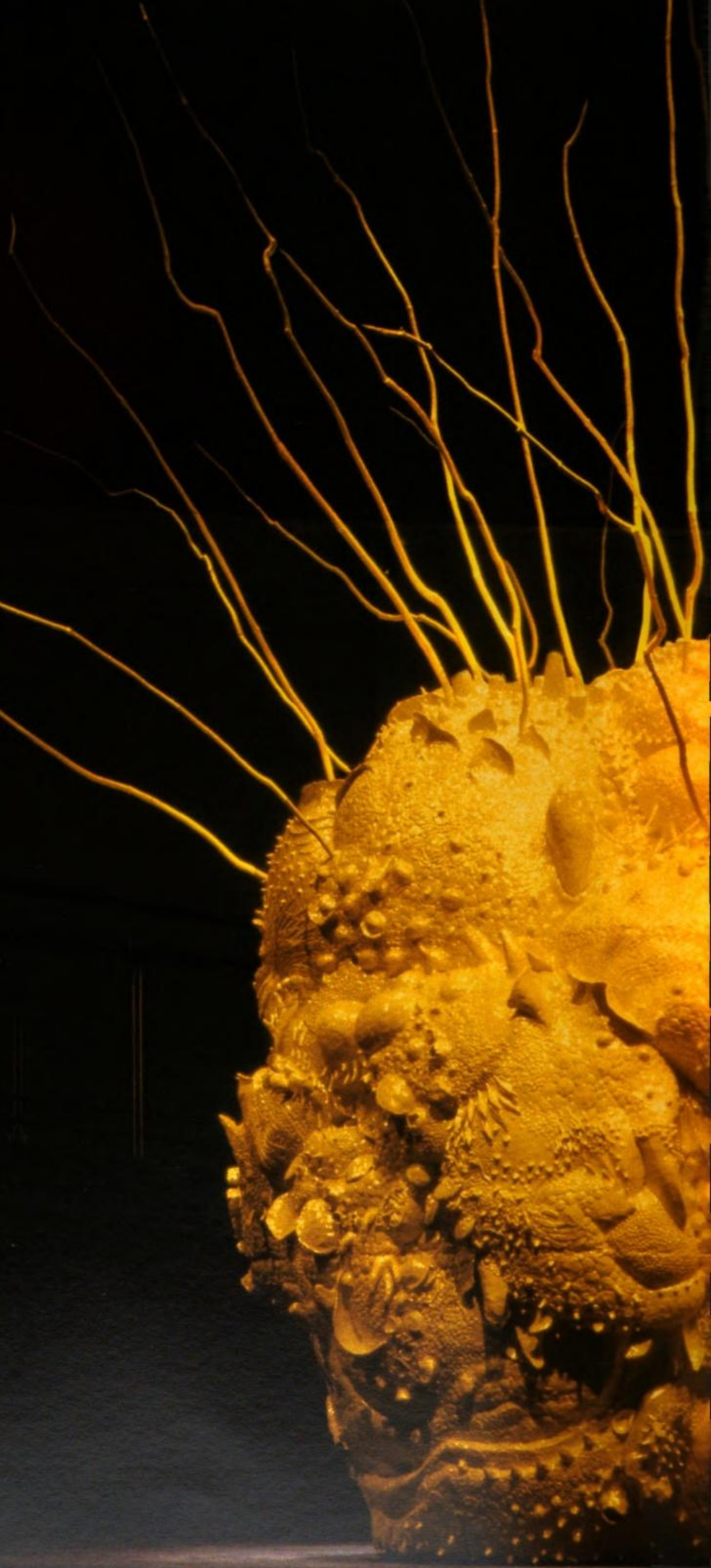






Plate 31

Noboru Tsubaki

*Aesthetic Pollution*

エスティティック・ポリューション

1990

Styrofoam, clay, willow branches, paint

290 x 360 x 270 cm

21st Century Museum of Contemporary Art,  
Kanazawa

Courtesy: Shirogata Museum of Art, Kanazawa  
Photo: Kikuchi Shigeo

椿昇 1953年に生まれた椿昇は、高校で60年代後半に日本を吹き荒れた学生運動に関り、以後「政治アレルギー」になる。若き日のラディカルイズムは、つい最近まで関わって来た女子高校での美術教師という職業と、反抗精神に満ちたアーティストとしての立ち位置とのバランスを取り続けた生き方に反映されている。

76年に京都市立芸術大学西洋画科を卒業、78年に同大学院を終了した椿が、海外で最初に注目を浴びたのが、巨大なサイズのおどろおどろしい《フレッシュガソリン》という彫刻作品だった。有機的な塊をくっつけ合わせたようなフォルムの作品は、89年アメリカを巡回した《アゲンスト・ザ・ネチャー—80年代の日本の美術》展への参加出品作品で、「アメリカへの矛盾した愛憎がメタモルフォーゼした黄色い(日本人)ミュータント」である、と本人が解説する怪物のような真黄色な物体であった。美術史的な立ち位置からのメッセージも濃厚で、当時、芸術意匠化してしまったミニマル・アートやコンセプチュアル・アートへの反抗的感情、侘び寂びを基本とした「静かな自然観想」などに代表される西洋から見たステレオタイプの日本文化観への反逆でもあった。

つまり椿は敗戦後の日本人のリアリティーを紡ぎ出す手法を探し続けている。

93年頃からはより自覚的、直接的な表現を好むようになり、国家、システム、科学、すなわち世界の成り立ちを縦横断させていき自らを取り巻く人間社会の制度を批評的観点から再構築する作品、コンセプトを提出している。2001年の《横浜トリエンナーレ》での、哲学者、室井尚と協働作品《ザ・インセクト・ワールド》は、20メートルを超える巨大バットのバルーン作品。この作品は椿のメッセージ・アートの真骨頂と言えよう。都市の進化の果てに自然を忘却した人々へ、トロイの木馬のような仰々しい疑念を突きつけ、笑いの中に辛辣な人間中心主義への敵意を表現。最新作《国連少年》は、ポスト9/11の不穏な世界を背景に、「人類共存の夢」のためにアートを作るという決意を国連に付託したプロジェクトの一環だ。アーティストとしての生き方を、哲学者や科学者のような教条的な立場に置き換えて「人類の未来に誠実に向き合う」という抱負を体現している。



# YURU CHARA

YURUI CHARACTERS

ゆるキャラ









0066 Pago-chan  
Character of Ikaruga-chō, Nara Prefecture

A Bold Design for a Mecca of Reverence for Prince Shōtoku

Known for its many ancient tumuli and historical sites, the region of Ikaruga, south of Nara, was a transportation hub for land and water routes in ancient Japan. Ikaruga connected the port of Osaka and the capital of Nara, through which the advanced cultures of China and the Korean peninsula were brought to the elite of the capital.

According to legend, in the seventh century, Prince Shōtoku moved the palace northward from what was then the capital in Asuka to Ikaruga, where he built forty-six Buddhist temples. Ikaruga has since become a center of Buddhist faith and reverence for Shōtoku. Among the temples he built was Hōryūji, long the most popular destination for junior-high-school “graduation trips” (an honor that has recently been conceded to Tokyo Disneyland). Still, the world’s oldest wooden structure is included today on UNESCO’s World Heritage List.

In 1997, to celebrate the fiftieth

anniversary of Ikaruga’s incorporation as a township, Pago-chan was introduced as the town’s mascot character through a public design contest.

“Some submissions used an image of Prince Shōtoku and colored maple leaves. But the selection committee felt that this design best represented Ikaruga [combining the persimmon, a local specialty, and a pagoda]. The name, Pago-chan, is derived from ‘pagoda,’ the commonly used word for a tower housing Buddhist relics. Ikaruga boasts three important pagodas: in addition to the most famous example at Hōryūji, there are two others at Hōkiji and Hōrinji. Pago-chan’s pagoda-shaped hat symbolizes these three towers,” explained Ms. Kyōko Kōno from the office of finance and planning at Ikaruga Town Hall.

Pago-chan is presently stored at the town’s elementary school, for the town hall lacks space for it. When Pago-chan made an appearance to be photographed for this book, schoolchildren were delighted to see him in person, waving and cheering loudly to him from classroom windows.



Two Pago-chan costumes for actors were created for the fiftieth-anniversary events. You can see them at Ikaruga Shrine’s autumn festival and drumming parade. Many related goods bearing Pago-chan’s image, including polo shirts and towels, were produced; the only items currently available are a key holder (400 yen) and a plush doll (1000 yen), sold at the tourist center at the parking lot near Hōryūji. Pago-chan is two meters high, with a tower made from styrofoam and a wooden frame. The actor inside can see out through an opening below the roof.

**Data**  
Height: 2 m  
Weight: 80 kg  
Age: 1381  
Birthday: February 22, 622 (same as Prince Shōtoku [death date])  
Gender: male  
Characteristics: energetic and cheerful  
Type: tourism, combination of themes

Photos: Pago-chan and young friends (top); Hōryūji’s pagoda with persimmon trees in foreground (bottom)

0049 lina-chan  
Image character of Ina City, Nagano Prefecture

lina-chan Popularly Recognized as City’s Character

Surrounded by the Southern and Central Alps, Ina is a city in Nagano Prefecture in central Japan. The Tenryū River runs through the city. lina-chan is Ina’s image character.

“lina-chan’s water-drop shape represents a water fairy, who splashes out from the Tenryū River. It is adorned by azaleas, the city’s flower, symbolizing a mountain fairy. This fairy embodies the city’s mountains and river. Its torso, fashioned after a water droplet, also signifies the letter ‘I,’ the initial of our city’s name. In 1995, to celebrate the municipality of Ina’s fortieth anniversary, lina-chan was introduced through a public design contest,” says Mr. Yutaka Makita from the Planning Division, General Affairs Department, at Ina City Hall.

The character’s name is taken from the city’s name (Ina) and *ina*, which means, “It’s great.”

“Initially, some said [the character was] too simplistic. But the residents are all pleased today because it’s accessible and easy to remember.”

Since 1996, when the costumed lina-chan debuted, the character has been busy at various city events. There are many design variations. This summer, twenty new designs were added, bringing the total to thirty-three. Among them are lina-chan riding a “trial bike” and a bicycle, in reference to the “Super Trial” motorbike competitions held annually in May on the Tenryū riverbank.

“I myself proposed lina-chan on a bicycle. I am a member of City Hall’s bicycling club. The bicycling lina-chan is so popular that it gets fan mail.”

The most visible among the many lina-chan designs are the lina-chan buses, which circulate downtown. “lina-chan, in various designs, is illustrated on the bodies of the buses.”



lina-chan goods, including cell-phone straps and stuffed toys, are sold in gift shops at City Hall, the Miharashi no Yu spa, and lina-chan Plaza at the Kogurogawa parking area of the Central Expressway. lina-chan also appears on the bags for “Ina Flower Rice,” sold by the Kami Ina branch of JA [Japan’s Agricultural Cooperatives, known as Zennō]. Ina is also famous for its azaleas, which adorn lina-chan. Thirty thousand azalea bushes of eleven kinds are planted at Ina’s Hatobuki Park, where an azalea festival is held every May. Azalea seedlings are given away at the festival, at which lina-chan is a main attraction.

**Data**  
Type: fairy  
Age: ageless  
Gender: genderless  
Height and weight: takes any size imagined by viewers  
Characteristics: energetic and cheerful  
Special skill: capable of cheering up the people of Ina  
Category: image-based yuru chara

Photos: lina-chan bus (top); azaleas (bottom left); Tenryū River (bottom right)



## 0083 Mappie Mascot character of former Tsuda Township, Kagawa Prefecture



Tsuda's pine grove dates back to the Edo period (1615–1868). Pine trees were planted in an effort to shelter Iwashimizu Shrine from heavy winds off the sea. Today, the grove is comprised of three thousand pine trees.... There are two bridges in the pine grove, which are unique because they each have two names: one is called... "Wishing Bridge" (*Negai-bashi*) and "Wish-Granting Bridge" (*Kanae-bashi*). To thank the bridge for wishes granted, some women visit it in wedding kimonos before their marriage ceremonies. "...It's a small pine grove, but we think it's the best in Japan."

**Data**  
Date of birth: March 27  
Age: 600  
Gender: male  
Girlfriend: Mappie-chan  
(smaller than Mappie, with pink legs)  
Hates pine-tree pests  
Category: *yuru chara* embodying a scenic site

Photos: Mappie having difficulty walking (top); Tsuda Service Area (bottom left); Tsuda's pine grove (bottom right)

32d

## Pine Tree, Inspired by Tsuda's Pine Grove

On April 1, 2002, five towns (Tsuda, Ōkawa, Shido, Samukawa, and Nagao) in western Ōkawa Province, Kagawa Prefecture, merged to form the municipality of Sanuki. Mappie, Tsuda's mascot, is apparently not on active duty today.

"Mappie was designed by the former mayor of Tsuda. I think we publicly solicited ideas for its name in July 1995. The design was inspired by the pine grove of Tsuda, particularly the six-hundred-year-old 'root-rising' tree. Mappie wears a big hat, his trunk has no waist, and his hands are branches, covered in pine needles," says Mr. Takashi Okutani, Section Chief in the Commerce, Industry, and Tourism Section of Sanuki City Hall.

What is a "root-rising" (*neagari*) pine tree?

"Its roots have been exposed

and risen above the ground; hence the name. Tsuda's pine grove is near the beach. When a typhoon comes, violent waves wash away the sand covering the roots of the trees, which become exposed. It looks as though the roots rose from the ground. You might be able to create the same effect artificially, but it's a rare natural phenomenon. We need somebody tall to wear Mappie's costume, because he has to show his 'legs' to simulate the exposed roots. An actor must be 180 cm [nearly six feet] tall or more, in order to be able to walk around wearing the costume. If memory serves me, Mappie's costume was made in 2001, when an expressway service area was constructed in Tsuda. Savings banks, sweets, and the like [bearing images of Mappie] were sold there."

Incidentally, the name Mappie may remind you of Namco's game Mappy, whose title character is a mouse.

## 0065 Dobokkun Image character for Civil Engineering Day, Hyōgo Prefecture



Dobokkun used to work at the Kyoto Road Office, Kinki Regional Development Bureau, MLIT. Due to a shortage of space, he was loaned to the Toyooka River and Road Office.... Dobokkun goods include orange windbreakers and cell-phone straps, which are given away at the office's lectures...held at elementary schools and various programs in the region. November 18 is Civil Engineering Day (*Doboku no hi*) because the Chinese character *do* (soil) can be divided into the two characters "ten" and "one," while *boku* (tree) can be divided into "ten" and "eight."

**Data**  
Gender: male  
Date of birth: November 18, 2000  
Blood type: E  
Characteristics: a bit *henko* (eccentric [*henjin*] and stubborn [*ganko*])  
Affiliation: Kinki Regional Development Bureau, MLIT  
Category: *yuru chara* to promote anniversaries and events

Photos: Dobokkun in action (top); Earth (bottom left); civil engineering work (bottom right)

32e

## "I'm Dobokkun": Character Born of a Theme Song

November 18 is Civil Engineering Day. Many events are held nationwide to promote the industry of civil engineering (*doboku*).

"In 2000, to celebrate Civil Engineering Day, the Japan Society of Civil Engineers (JSCE) introduced its theme song, 'I'm Dobokkun [Mr. Civil Engineer],' which was selected through a public competition. Since there was no mascot for the day, we decided to make one," explains Mr. Chishin Ōeda, Subsection Chief in the Construction Section, Toyooka River and Road Office, Kinki Regional Development Bureau, Ministry of Land, Infrastructure and Transport (MLIT).

Dobokkun was thus born from a theme song.

"A catchphrase used in a poster made by JSCE's Western Branch through a public design competition read, 'Doboku are

designers of the earth.' Taking a cue from this, we put a [yellow construction worker's] helmet on a globe, and we've got Dobokkun."

The society had the character wink to make him cuter and more accessible.

Pururun, another character working in the same office, is a guardian angel for the Maruyama River, which runs through the Tajima region in northern Hyōgo; its hat and body symbolize a mountain and a water drop, respectively.

"Pururun is still a kid, so he is chubby. When he grows up, he will get thinner and be able to fly. Dobokkun is a PR specialist, working with Pururun and other characters from different offices. Dobokkun and Pururun are good friends and good rivals."

Dobokkun is an important character representing civil engineering in the Kinki region [encompassing Kyoto and Osaka].





*Yuru chara* (*kyara*), abbreviated from *yurui kyarakutā* (literally, "loose characters"), is the term coined by the popular illustrator Miura Jun to describe the goofy characters created locally to promote regional specialties, organizations, and events. Found all over Japan, these local mascots are brought to life by actors in costume (*kigurumi*), the time-tested, low-budget technique used in Japan's monster films. Most *yuru chara* are created by locals known for their artistic talents or selected through public competitions rather than by professional designers. Among the characters, Ponta personifies *kiritanpo*, a delicacy made of rice from Akita in northern Japan; Mirurun symbolizes "the eye that sees (*miru*) the twenty-first century" of UMK TV Miyazaki in southern Japan; and Fukuryū, shorthand for "Fukui's *kyōryū* (dinosaurs)," speaks for a fossil-rich area north of Kyoto.

Miura deems these characters *yurui*, which variously means "loose," "slow," "forgiving," or "mild," because of their accessible, handmade quality and unpretentious nature. Like *wabi* and *sabi*, concepts inherent to Japanese aesthetics, the term *yurui* is a difficult word to translate into English. *Yurui* never has negative connotations, instead denoting a kind of sympathetic feeling for the underdog. The closest analogues in English may be "lovable loser" and "self-deprecating humor."

Unlike the wide range of commercially viable characters that populate Japan's renowned "empire of characters," whether created as merchandise (such as Hello Kitty, pl. 17) or taken from manga, anime, games, and other forms of popular entertainment and *otaku* subculture, *yuru chara* are primarily public-relations tools with a regional base. As Miura writes in *An Illustrated Guide to Yuru Chara* (2004), by creating these local icons, the Japanese are simply following the same ancient Shinto tradition that turned a myriad of gods, believed to reside in any animate or inanimate objects in nature, into "characters" with specific names and personalities.

Among the postwar icons explored in *Little Boy*, *yuru chara* stand (for the time being) at the end of the lineage that began with the horrifyingly disfigured Godzilla, and progressed to the serene-faced Ultraman and the pathetic Shinji Ikari of *Neon Genesis Evangelion* (pls. 7, 9, 33). Produced by local governments with few practical applications, *yuru chara* are also irrefutably "cute," standing at the cutting edge of *kawaii* culture in contemporary Japan.

**ゆるキャラ** ゆる=ゆるい、キャラ=キャラクターを合体した「ゆるいキャラクター」の略称を「ゆるキャラ」と言う。人気イラストレーター、みうらじゅんの造語で、地方自治体や観光協会などが独自制作した、その地方の特産物やイベント、団体などを宣伝するためのキャラクターを総称して言う。全国的に分布しているが、いくつか例をあげると、秋田のきりたんぽをゆるキャラ化した《ぽん太》、「21世紀を見る目」を象徴するテレビ宮崎の《みるるん》、恐竜化石が数多く発見される福井の《フクリュウ》など。特撮技法でお馴染みの着ぐるみ姿でお目見えする。プロに依頼せず、一般公募や地元で絵の得意な人がデザインすることが多いので、どの「ゆるキャラ」もどこことなく学芸会的な手作り感が強い。

「ゆるキャラ」独特の面白さを発見したみうらは、着ぐるみ全体から発せられる、脱力する感覚を「ゆるい」という言葉で表現した。

日本人感性の代名詞である「詫び寂び」のように、「ゆるい」はなかなか翻訳が難しい単語だが、けっしてネガティブな言葉ではなく、判官蟲屑の精神に似たシンパシーの感情が込められている。一番近い感情は腰がぐだける程の「情けなさ」と「自虐的笑い」だろうか。

日本の「キャラクター王国」の中心は、マンガ、アニメ、ゲームなどポップ・カルチャーやおたくカルチャーに起源するもの、また《ハローキティ》(pl. 17)のように最初から商品化を意図したキャラクターなど商業価値を持つものが大量に流通するが、ゆるキャラはこれらとは一線を画し、局地的なPR的要素が強い。キャラクターの隆盛は、日本古来の伝統にのっとったものだ、みうらは言う。「こんな小さな島国に観測不可能な数のキャラクター達がごちゃまんと生息しているのです。それはどんなものにも神が宿っているという思想であり、古事記の時代から八百万の神をキャラ化してきた日本の伝統なのです」(『ゆるキャラ大図鑑』2004年刊より)。

さて、この本では原爆投下直後から現在まで日本に生まれた数々のキャラクターを考えてきた。核の恐怖を反映した異形のゴジラから、菩薩風のウルトラマン、自らの居場所を見失った碇シンジへとつながる系譜は(pls. 7, 9, 33)、今現在はゆるキャラで打ち止めた。可愛いキャラクターたちの生成の起源とその進化の最先端は、目的が希薄な地方自治体制作のゆるキャラとなるのだ。



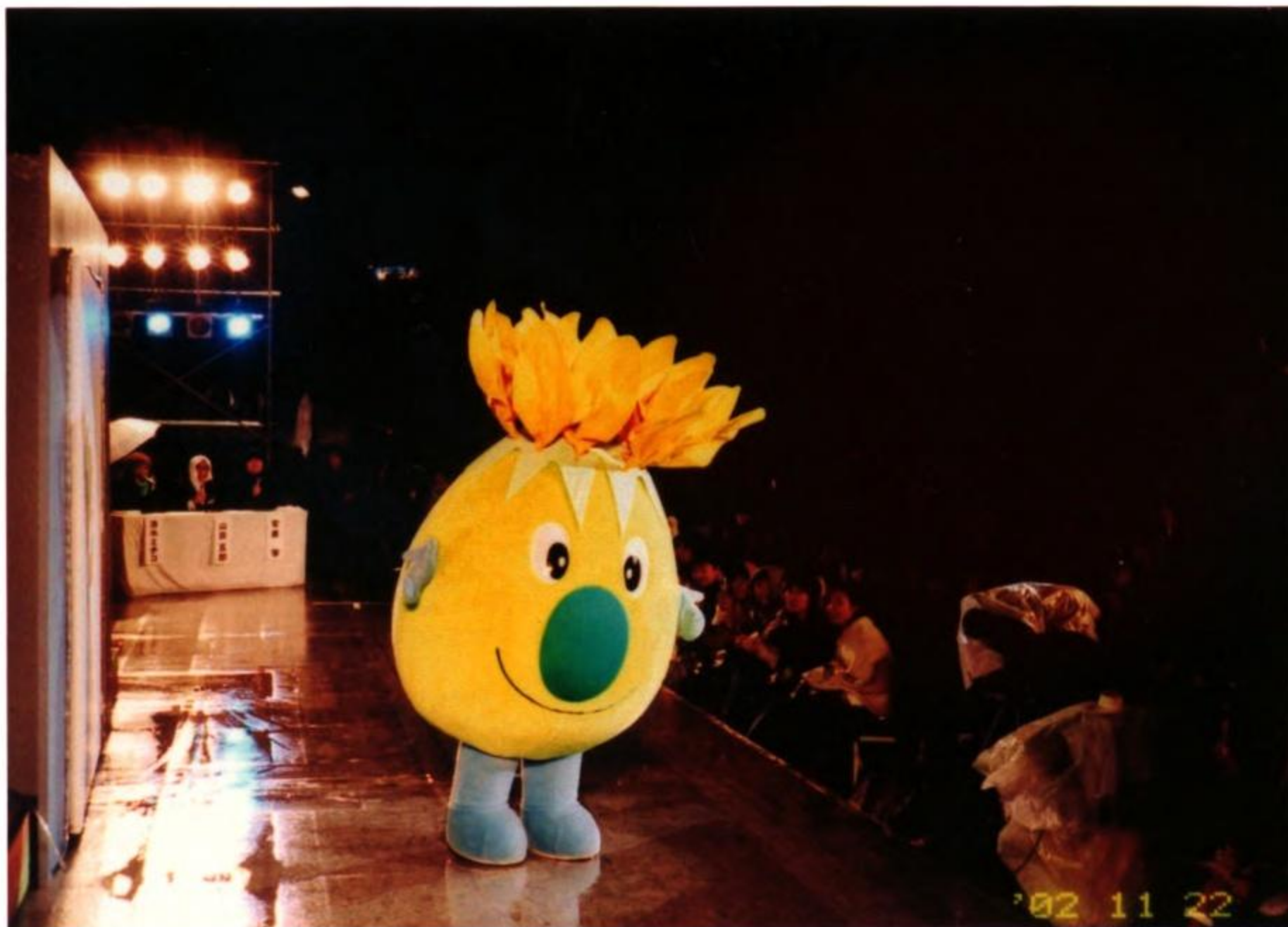
32f

**Plate 32f**  
Miura Jun  
*An Illustrated Guide to Yuru Chara*  
ゆるキャラ大図鑑  
2004  
Book (cover)  
17.8 x 14.9 x 2.2 cm

Publisher: Fusosha  
Retail price: 1886 yen (plus tax)  
Reproduced with permission of Fusosha  
© 2004 Miura Jun

**Plates 32a-e** reproduced from  
*An Illustrated Guide to Yuru Chara*  
(pages 95-96, 156-57, 208-9, 211-12,  
and 264-65)





**Plate 32g**  
*Yuru chara in action*  
 各地のゆるキャラ活躍中  
 Photos: Miura Jun



32g





# NEON GENESIS EVANGELION

*Neon Genesis Evangelion*, an anime masterpiece, began as a TV series written and directed by Hideaki Anno and produced by Gainax in 1995–96. The production company Gainax got its start as DAICON Film, a group of amateur animators who created *DAICON IV Opening Animation* (pl. 2) in 1983, and its affiliate, the science-fiction store General Products; essentially a group of *otaku* elites, they were professionally incorporated as Gainax in 1984 upon production of the feature-length anime *The Wings of Honneamise* (released in 1987). *Evangelion* became an explosive hit when it was first broadcast. Caught up in the cult-like fervor surrounding the work, fans willingly accepted the controversial and irregular release of the subsequent film: unable to complete it on time, Gainax showed an unfinished version to paying audiences in March 1997 and released the final version a few months later. The original TV series and the subsequent feature films attracted not only anime fans but also young culture-lovers and anime veterans who had outgrown *otaku* obsessions. *Evangelion* is an unsurpassed milestone in the history of *otaku* culture.

The story is set in 2015, fifteen years after the Second Impact, a deadly cataclysm of global magnitude that originated in Antarctica. The new city of Tokyo 3 is suddenly attacked by "Angels," unidentified enemies that take various forms including biomechanical giants and a computer virus. NERV, a special U.N. agency charged with fighting the invaders, deploys Evangelions, all-purpose humanoid weapons piloted by three specially chosen fourteen-year-old kids (Shinji, Rei, and Asuka). A complex amalgam of science fiction and human drama in the form of robot anime, *Evangelion* showcased Gainax's skillful animation, along with Anno's bold use of white-on-black subtitle graphics and speedy, almost subliminal construction of action sequences. In many ways, *Evangelion* is a meta-*otaku* film, through which Anno, himself an *otaku*, strived to transcend the *otaku* tradition. This superbly crafted work was infused with intriguing, often cryptic terms and ideas adapted liberally from sources as disparate as Judeo-Christian mysticism, biology, and psychology. Such elements include the devastating weapon "Spear of Longinus" (derived from the legendary spear used to pierce the crucified Jesus) and the "AT (Absolute Terror) Field" (essentially, a mental barrier separating a person's ego from the outside world).

While dutifully paying homage to the pop- and *otaku*-culture landmarks that preceded it, *Evangelion* pushed its depiction of the psychological and emotional struggles of the young motherless pilots to the extreme. The controversial final two episodes of the TV series, which unconventionally mix anime scenes with drawings and video footage, focus on Shinji, the central character among the pilots, and his painful search for what his life means both as a person and as an Evangelion pilot. With the purposeless Shinji's interior drama taking center stage, *Evangelion* is the endpoint of the postwar lineage of *otaku* favorites—from *Godzilla* to the *Ultra* series to *Yamato* to *Gundam* (pls. 7, 9, 27, 30)—in which hero-figures increasingly question and agonize over their righteous missions to defend the earth and humanity. Shinji's identity crisis, apparently a reflection of the director Anno's own psychological dilemmas, epitomized the difficult obstacles faced by postwar Japan, a nation that had recovered from the trauma of war only to find itself incapable of creating its own future: like Shinji, Japan is probing the root cause of its existential paralysis.

**新世紀エヴァンゲリオン** 庵野秀明脚本・監督、ガイナックス制作で1995-96年に放映されたアニメ番組の傑作にして話題作。制作会社ガイナックスは《DAICON IV OPENING ANIMATION》(pl. 2)を作ったアマチュア集団ダイコンフィルムと、その中心メンバーが開いたSFショップのゼネラルプロダクツが1984年に《王立宇宙軍》(1987年公開)という作品制作をきっかけにプロ化した、ある意味おたくエリートたちの集まりである。テレビ放映開始時より爆発的な人気を博し、そのカルトフィーバーは作品の発表形態のいびつな状況をも容認。つまり劇場用アニメーションの公開時期に制作が間に合わず、しかし制作途中の作品を有料で1997年3月に上映。数ヶ月後に完成版を再公開し、賛否の渦を巻き起こした。劇場版とあわせて、従来のアニメファンだけでなく、若手文化人から、おたくを卒業したベテランの観客までも含めて幅広い層を巻き込み、現在に至るまでおたく文化の金字塔として他の追従を許していない。

設定は、2000年に南極大陸より広がった世界壊滅の危機「セカンドインパクト」から15年後の2015年。第三新東京市は突如として、巨大ロボットやコンピューターウィルスなど様々な形態を持つ正体不明の侵略者「使徒」に襲撃される。国連の特務機関NERVは、汎用人型決戦兵器エヴァンゲリオンで使徒に対抗するため、そのパイロットとして14歳の少年少女三人を選ぶ。

一口で説明するなら、《エヴァ》はSFに人間の心理ドラマを複雑に絡めたロボットアニメだ。ガイナックスの作画技術、庵野の大胆な字幕使用、ほとんどサブリミナルともいえる過激なカット構成など、おたくである庵野自らが乗り越えようとする、メタおたく的作品である。「ロンギヌスの槍」や「ATフィールド」など、ユダヤ=キリスト教的な神秘主義、心理学や生物学など広範な領域から引用翻案した不可解な用語やアイデアを多用しているのも見逃せない。

先行するポップ・カルチャーやおたくカルチャーの作品群に熱烈なオマージュを捧げる一方で、《エヴァ》の真骨頂は、母親のいない若いパイロットたちの内面的葛藤の描写を徹底的に追及したところにある。特に、賛否両論の多いテレビ版最終二話は、アニメに線画や実写映像をミックスした独特の画面構成の中で主人公の碇シンジを中心にした内面劇が進む。目的を見失ったシンジは生きることの意味、エヴァのパイロットであることの意義を悲痛に問い続ける。単純な勧善懲悪劇を超えて、主人公が地球や人類を守るという使命の正しさについて疑問を抱き、悩んでいくというおたく文化の系譜は、《ゴジラ》から《ウルトラ・シリーズ》、《ヤマト》や《ガンダム》を経て (pls. 7, 9, 27, 30)、ここに一つの到達点を迎える。

ある意味で庵野の分身でもあるシンジを悩ませる「居場所探し」の問題は、現代日本の突破不全な難問である。ようやく戦争のトラウマを乗り越えたか、と思ったのも束の間、その先を自力で造り上げられぬジレンマの核を日本は今探している真っ只中なのである。



33a

## Plates 33a-j

*Neon Genesis Evangelion*

新世紀エヴァンゲリオン

1995–96

26-episode TV anime series

Director: Hideaki Anno

Animation production:

Gainax and Tatsunoko Productions

Created by Gainax

Broadcast by TV Tokyo

© GAINAX/Project Eva・TX

Additional images taken from *Neon Genesis Evangelion: Death and Rebirth* (1997); *Neon Genesis Evangelion: The End of Evangelion* (1997); *Revival of Evangelion* (1998); and VHS/DVD edition of *Neon Genesis Evangelion* (1998)  
© 1997 GAINAX/Project Eva・M

## Plate 33a

Rei Ayanami

綾波レイ

© GAINAX/Project Eva・TX

## Plate 33b

Lilith penetrated by

"Spear of Longinus"

ロンギヌスの槍で刺されたリリス

© GAINAX/Project Eva・TX

## Plate 33c

Scenes from *Evangelion*

エヴァンゲリオン名場面集

© GAINAX/Project Eva・TX

© 1997 GAINAX/Project Eva・M

## Plate 33d

A motherly figure

母的存在

© GAINAX/Project Eva・TX

## Plate 33e

Clones of Rei Ayanami

綾波レイのクローン

© GAINAX/Project Eva・TX

## Plate 33f

Gendō Ikari, Shinji's father

and NERV Commander

碇ゲンドウ、シンジの父・NERV総司令

© GAINAX/Project Eva・TX

## Plate 33g

Shinji Ikari as a young boy

幼い碇シンジ

© GAINAX/Project Eva・TX

## Plates 33h-j

From "One More Final" scene of

*The End of Evangelion*

《新世紀エヴァンゲリオン劇場版

Air/まごころを、君に》の「One More Final」

場面より

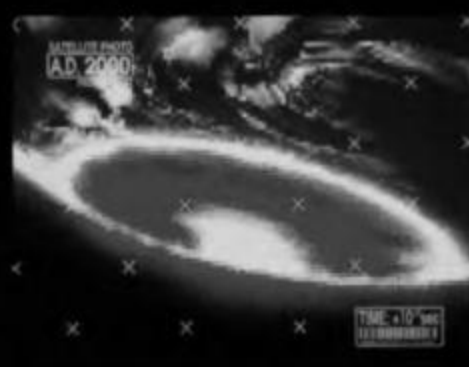
1997

© 1997 GAINAX/Project Eva・M

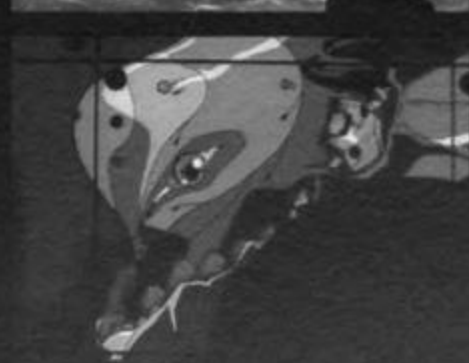
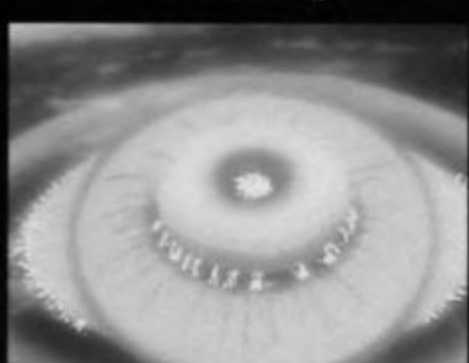
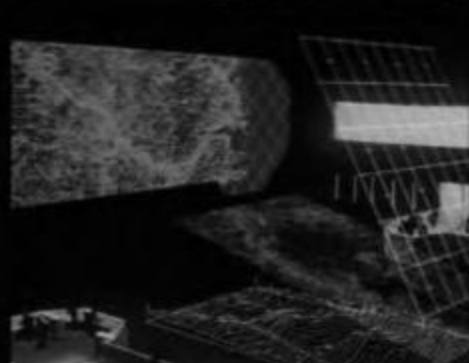




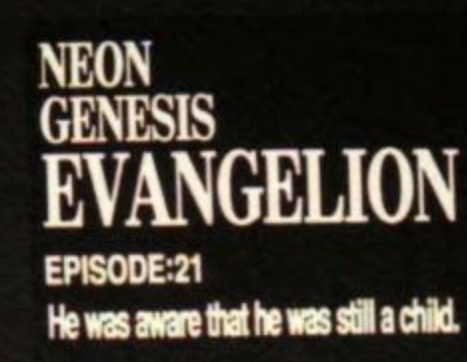




# 第壹話 使徒、襲来







NEON  
GENESIS  
EVANGELION  
EPISODE:21  
He was aware that he was still a child.





33d



33e



33f





33g

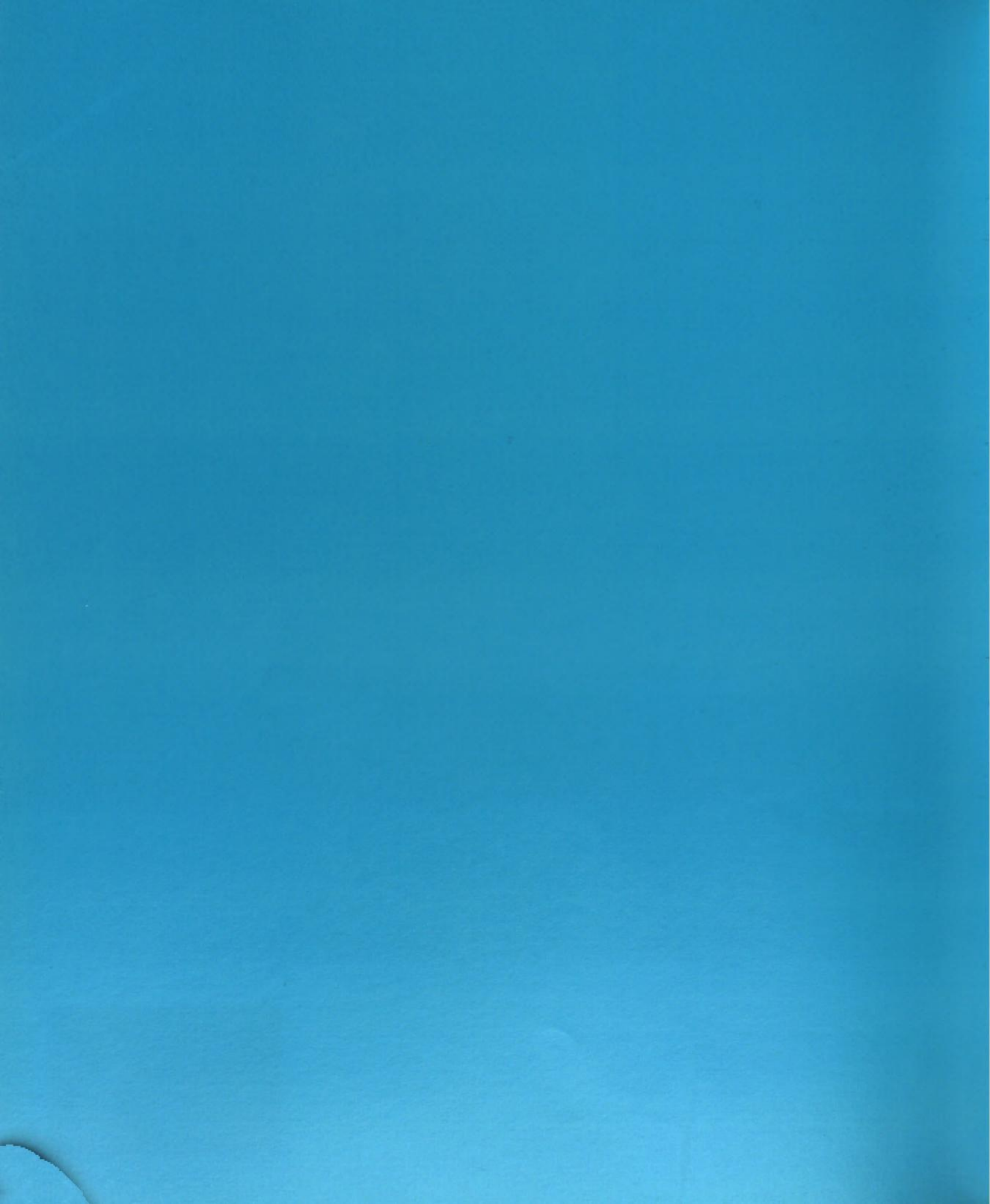














# ESSAYS







# EARTH IN MY WINDOW

## 窓に地球

Takashi Murakami

(Translated by Linda Hoaglund)

村上隆

### 1. Little Boy

The scent of summer is a *kamikaze* [divine wind]  
A vanished future dreams of tomorrow  
Gleaming wings, a terrified profile  
Feigning blissful ignorance when we all know

An historic first, a midsummer memory  
Don't ever forget, proudly beaming  
Strutting like a star, can you soar through the big summer sky?

That you may never have a second chance  
We really hope, we're all praying

Don't ever forget, by the way, we're  
Japanese, too, for better or worse  
Swing it from your hands, proudly under the big summer sky

Farewell to arms, under the midsummer sky  
Let's smile in a corner of the room  
Who's that staring, who's that hiding there?  
With the face of a newborn  
Who are you? What are you? Who are you?  
(Kicell, "Enola Gay," 2004; lyrics and music  
by Takefumi Tsujimura)\*

### 1. 「Little Boy」

夏においては どこ吹く神風  
消えた未来が 明日を夢に見れば  
光る翼は 怯えた横顔  
知らん顔して みんな知っているよ

世界初の 真夏の思い出  
忘れないで 鼻高々  
スター気取りで 夏の天空舞えるかい？

君の出番が 二度と無い事を  
ほんと願うよ みんなで祈ってるよ

忘れないで ちなみに僕ら  
日本人だよ いいも悪いも  
その手にぶら下げて 夏の天空胸を張れ

武器よさらば 真夏の空で  
笑いましょう 部屋の隅で  
こっちを見ている そこに隠れているのは誰？  
生まれたての顔して  
君は誰だ 君は何だ 君は誰だ  
(キセル「エノラ・ゲイ」 作詞作曲・辻村豪文  
2004年)\*

Figure 1a.1

Howl and Sophie, from *Howl's Moving Castle*  
《ハウルの動く城》より「ハウルとソフィー」  
2004  
Animated film; director: Hayao Miyazaki  
© 2004 Nibariki / GNDDDT



Figure 1a.2

*Enola Gay*  
エノラ・ゲイ  
Photo: George E. Stayer, National Air and Space Museum,  
Smithsonian Institution (SI 99-42099)

\* Used by permission of JASRAC  
License No. 243865-501



GEORGE ORWELL 1984



Figure 1a.3

George Orwell  
1984 (cover)

『1984』(表紙)

1949

Book (publisher: Signet Classic, 1990)

© New American Library, a division of Penguin Group (USA) Inc. 1961

On August 6, 1945, for the first time in actual warfare, an atomic bomb, nicknamed "Little Boy," exploded over the city of Hiroshima (pl. 6). Three days later, on August 9, a second atomic bomb, nicknamed "Fat Man," hit Nagasaki. Together, the two bombs killed more than 210 thousand people; when survivors afflicted by the after-effects of the bombs are included, the figure rises to some 370 thousand. After the tragic explosive-destructive-Whiteout! of the bombs, only burned-out rubble remained: wasteland upon wasteland, utterly vacant land. After the blinding white light, a conflagration of orange ... and then, instantaneously, a torrent of pitch-black rubble and mangled body parts actually rained on the people on the ground.

Shortly thereafter, Japan surrendered unconditionally, bringing the fifteen-year Pacific War to an end.

2005. Sixty years after the war. Contemporary Japan is at peace.

But everyone who lives in Japan knows—something is wrong. Still, it's not worth a second thought. Young girls butchered; piles of cash donations, scattered recklessly on foreign soil; the quest for catharsis through volunteerism; a brazen media prepared to swallow press restrictions in support of economic growth. The doorways of passably comfortable one-room apartments, adorned meaninglessly with amulet stickers from SECOM, a private security company. Safe and sound, hysteria.

Japan may be the future of the world. And now, Japan is Superflat.

From social mores to art and culture, everything is super two-dimensional.

*Kawaii* (cute) culture has become a living entity that pervades everything. With a population heedless of the cost of embracing immaturity, the nation is in the throes of a dilemma: a preoccupation with anti-aging may conquer not only the human heart, but also the body.

It is a utopian society as fully regulated as the science-fiction world George Orwell envisioned in *1984*: comfortable, happy, fashionable—a world nearly devoid of discriminatory impulses. A place for people unable to comprehend the moral coordinates of right and wrong as anything other than a rebus for "I feel good."

1945年8月6日、人類史上初、兵器の原子爆弾愛称「Little Boy」が広島街の上で炸裂した(pl. 6)。続いて9日長崎に二発目の原子爆弾愛称「Fatman」が投下され合計21万人が死んだ。(後遺症を含めると37万人とも言われている)。原爆の破裂破壊惨劇ホワイトアウト!の後は焼け野原。荒野、そしてまた荒野。まっさら更地。真っ白な光の後にはオレンジ色の炎...の後に真っ黒な瓦礫肉体系大破が一瞬に現実に身の上に降り掛かった。

直後日本は無条件降伏し、15年におよぶ太平洋戦争が終結した。

2005年。戦後60年。現代の日本、平和だ。

しかし日本に住み暮らす者は気づいている。どこかおかしい事を。だが気にする程の事も無い。幼女を切り刻み、義援金の山をばらまき、ボランティアのカタルシスを人生の糧にして、経済成長の正義のため報道規制をも辞さないメディアの面構え。適度に心地いいワンルームマンションの玄関口には無意味なSECOM(民間警備会社)のお守りステッカー。安全安心、ヒステリー。

日本は世界の未来かもしれない。そして、日本のいまはSuperflat。

社会も風俗も芸術も文化も、すべてが超二次元的。

かわいい文化は血肉となって全てに蔓延し、子供のままでいる事になんの躊躇もなく、アンチエイジングの感覚は心だけでなく体をも統制出来うると、国を挙げての葛藤中だ。

ジョージ・オーウェルが書いた小説『1984』のような統制されたSF的ユートピア社会。居心地が良く、ハッピーでおしゃれで、そして差別の気持ちもほぼ無き世界。正義の座標軸ってもんは自分の「気持ちいい」と同義語だってしか理解出来ない輩の生きる空間。

資本主義の名の下、アメリカの傀儡政権が完全完成した後に来た平板な形骸としての国家。その空虚の坩堝の中で生きる人間たちが繰り広げる、言葉では割り切れない堂々巡り。その謎を解くために、画像や歌、もしくはなにがしかの表現行為を媒介にして、コンピューターにスクリーンするように一枚ずつのウィンドウを立ち上げて、それらウィンドウを一気に





**Figure 1a.4**  
*The Seven Samurai*  
 七人の侍  
 1954  
 Film; director: Akira Kurosawa  
 © 1954 Toho Co., Ltd. All Rights Reserved.

These monotonous ruins of a nation-state, which arrived on the heels of an American puppet government, have been perfectly realized in the name of capitalism. Those who inhabit this vacant crucible spin in endless, inarticulate circles. In order to solve the puzzle of Japanese culture today, let us view it through individual windows, whether images, songs, or some expression or behavior, as though screening them on a computer. Guided by the fragment of a soul visible at the instant those windows coalesce as one, we will draw the future a little closer.

When *kawaii*, *hetare* (loser), and *yurui* (loose or lethargic) characters smile wanly or stare vacantly, people around the world should recognize a gradually fusing, happy heart. It should be possible to find the kernels of our future by examining how indigenous Japanese imagery and aesthetics changed and accelerated after the war, solidifying into their current forms.

We Japanese still embody "Little Boy," nicknamed, like the atomic bomb itself, after a nasty childhood taunt.

## 2. Japanese Film in the Sixty Years After the War

Akira Kurosawa's undisputed masterpiece, *The Seven Samurai* (1954), a lengthy entertainment running three hours and twenty-seven minutes, was released nine years after the war, and became a record-breaking hit in Japan. Upon its release, long lines snaked outside theaters in Japan, and the film rapidly achieved international popularity; it won the Venice Film Festival's Silver Lion in the same year. Remade abroad, it has gained countless Japanese and international fans. With

結合した瞬間に見えた風景の中にある一片の魂の所在、それらを手がかりに未来の世界を少しだけ引き寄せてみよう。

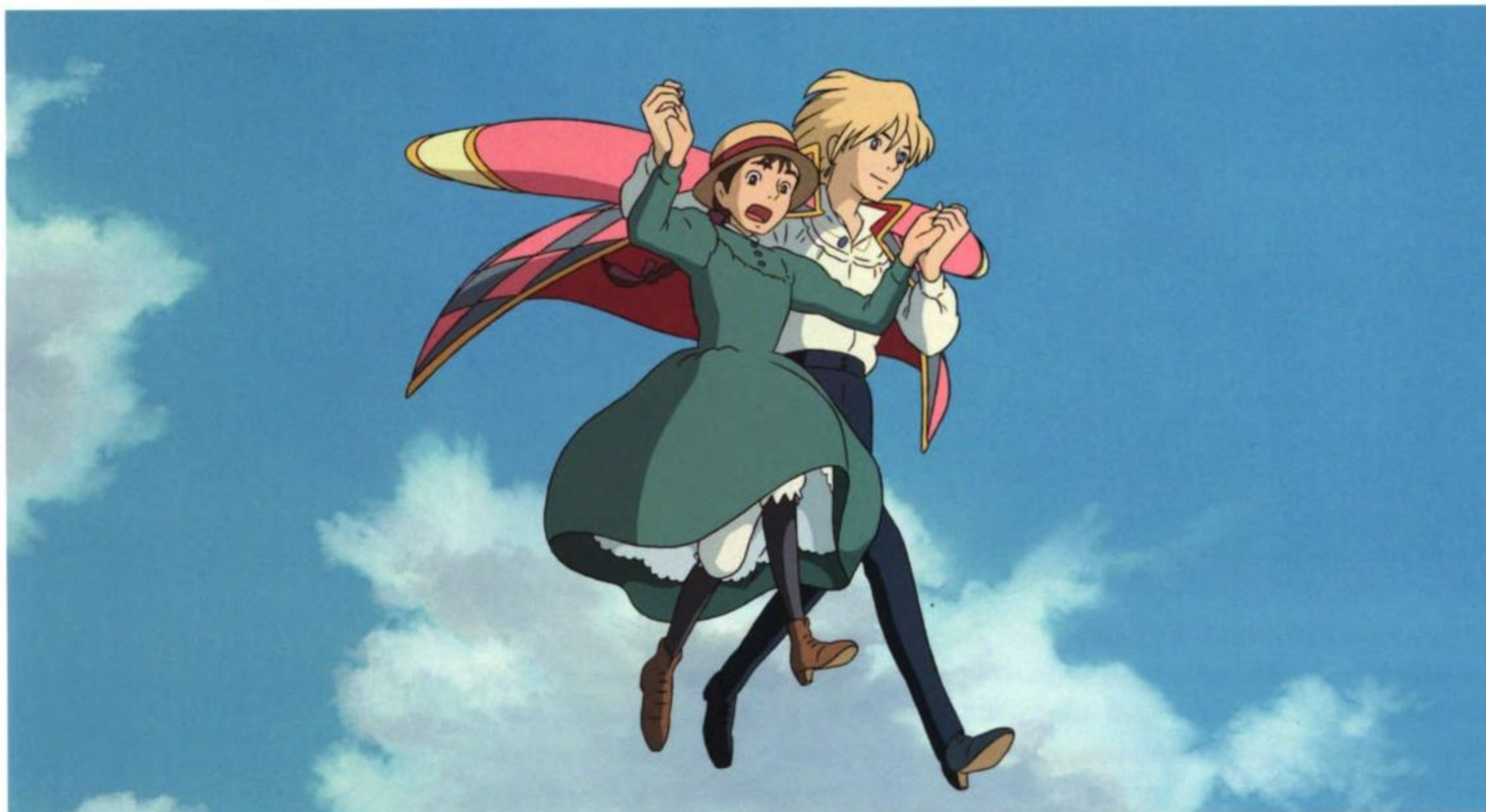
「かわいい」「へたれ」「ゆるい」キャラクターたちが生気無くにっこり笑いかけるとき、無表情に見つめるとき、世界の人々は融解してゆく幸福な心に気がつくはずだ。元よりあった日本人の画像感覚、美意識が、戦後、変形加速して、今ある形に固着した。その中に、未来を予見出来る種を見つける事が出来るはずだ。

子供の喧嘩の時に相手を揶揄するように名付けられた原子爆弾の愛称そのままに、我ら日本人は「Little Boy」＝「ちっちゃな子供」そのままだ。

## 2. 戦後60年、日本の映画

黒澤明監督の最高傑作《七人の侍》(制作年度1954年)は、戦後九年経った日本で、空前のヒットを飛ばした、3時間27分の長編大作。封切り直後から映画館には長蛇の列がなし、その人気は海外にも波及した。同年にはヴェネチア映画祭銀獅子賞も受賞。アメリカでリメイクされるなど内外に根強いファンが多い。この作品は当時の侍映画を革新するに値する、徹底したリアリズムへの肉迫を設定基準としていた。テーマは人間の生きる根源、貧しさ、喰う事、誇り、忠義、士農工商というヒエラルキーの無意味さ、戦う事の虚しさ。複雑で幸福の所在が見え辛い世の中であっても、ただ生きる。そんな農民、または庶民たちのせめてもの生きる権利獲得を謳うものだった。





**Figure 1a.5**  
Howl and Sophie flying,  
from *Howl's Moving Castle*  
『ハウルの動く城』より  
「空を飛ぶハウルとソフィー」  
2004  
Animated film; director: Hayao Miyazaki  
© 2004 Nippon Animation GNDOT

its relentless pursuit of realism, the film broke new ground among samurai films, dealing with such themes as human resilience, poverty, hunger, pride, loyalty, the futility of Japan's feudal hierarchy (warriors/peasants/artisans/merchants), and the folly of strife. The world may be a complex place where happiness eludes many, yet humans survive. *The Seven Samurai* was a hymn to the triumphant right of the peasant or the common man to live.

Although the Japanese had achieved a miraculous postwar revival and no longer scrambled for food, hunger was still an indelible memory, tinged with nostalgia. As they searched for self-respect while acknowledging defeat, *The Seven Samurai* was no mere costume drama: it was their own struggle. The film defined the Japanese people.

With the changing fortunes of the years, the coordinates of entertainment also shifted.

Now it's 2005. What film defines the Japanese today? Without question, it is *Howl's Moving Castle*, released in Japan in late 2004.

Hayao Miyazaki, a nationally beloved director whose new works are eagerly anticipated, achieved an unprecedented feat with his previous film, *Spirited Away*, the highest-grossing film in Japanese screen history.

戦後、奇跡の復興を遂げてなんとか喰えるようになっていた日本人にとって、一種のノスタルジーとして、拭えぬ記憶としての餓えや、敗戦を受け入れる人間の尊厳の所在地を探す、当時の日本人そのものとも言える、侍映画を超えた作品であった。そして国民的な映画となった。

時代の変遷と共にエンターテインメントの軸も変わる。

2005年、年頭。日本の国民的映画は何か。それはズバリ『ハウルの動く城』（公開は2004年末）だ。

前作『千と千尋の神隠し』で、邦、洋画合わせて歴代興行収入一位の金字塔を打ち立て、国民的映画監督として常に新作が待たれていた、宮崎駿監督のこの新作は公開されるやいなや、絶大な支持を受けている。この映画には、現代の日本人が何を求めているのか、の答えが凝縮されているはずだ。その鍵をいくつか読み解いてみよう。

主人公の女の子ソフィーは18歳。アルザス地方を彷彿させる20世紀初頭のヨーロッパのような、世界のどこか。愛国主義全盛の時代。王国の兵士たちが今まさに、戦地に赴こうとしている。ソフィーはある日、街で美貌の青年



His latest film, *Howl's Moving Castle* (in current release), is overwhelmingly popular. This film should provide a snapshot of what Japanese people want today. Let us analyze several of its key components.

The young protagonist, Sophie, is eighteen years old. It is the dawn of the twentieth century, an era of unsurpassed nationalism, somewhere in a faintly Alsatian corner of the world. Soldiers of the realm head out to battle. One day, Sophie encounters a beautiful young wizard, Howl. Fleeing from an unknown pursuer, the young man flies up into the sky carrying Sophie, who promptly falls in love with him.

That night, the Witch of the Waste casts a spell on Sophie, transforming her into a ninety-year-old woman. Homeless, Sophie wanders into Howl's dreaded moving castle, where she takes up residence as an aged housekeeper, disguising her true identity. As Sophie embraces her strange new life in the castle with Howl, his apprentice Markl, and Calcifer (a fire demon who keeps the castle in motion), she opens her heart to them, acknowledging their mutual bonds, and realizes that she is happy. Meanwhile, Howl, who has always pursued a solitary existence, evading his wizardly obligations to engage in war, also changes. Even as he grows haggard from nightly exposure to the fires of war, he has found someone he must protect. By falling in love with Sophie, Howl discovers one cause for which it is worth sacrificing himself to the ravages of war. But the fires of war mercilessly consume even Howl's humble resolve, and he is quickly reduced to an evil fighting machine.

Surmising that Howl's condition stems from a youthful obsession with sorcery, Sophie leaps across space and time back to Howl's childhood, where she must win his heart. She fulfills her goal, the war ends, and Sophie and Howl live happily in the castle.

In the story, Sophie bounces back and forth between eighteen and ninety, aging when she is indecisive and regaining her youthful appearance whenever she makes a choice; she constantly metamorphoses, heedless of the demands of any linear narrative. In the happy final scenes, Sophie is a girl again, yet she retains a shock of white hair.

The film is based on a 1986 novel by Diana Wynne Jones. Although the film remains true to the basic outline of the book, the original plot has been relentlessly altered. Miyazaki's adaptation is rooted in the

ハウルと出会う。何かに追われているらしい青年はソフィーと共に天へ舞い上がる。そして彼女は魔法使いに恋をする。

その夜ソフィーは、荒地の魔女と名乗る魔法使いに呪いをかけられ、90歳の老婆に姿を変えられてしまう。居場所のなくなったソフィーは人々が恐れる「ハウルの動く城」に迷い込み、本来の少女の姿を隠して住み込みの老婆の家政婦となる。ハウルや彼の弟子のマルクル、城の動力源である炎の悪魔カルシファ一たちと城で奇妙な共同生活を始めるうちに、心を開き、彼らとの心の繋がりを自覚し始め、その事が幸せであると気がつく。一方その世界では魔法使いの義務とされている戦争への参加からいつも逃げ回って、一人で生きてきた城の主、ハウルにも変化が出て来た。夜ごと戦火にまみれて憔悴するハウル。しかし、守るべき人を得た、つまりソフィーに恋をしたハウルは彼女を守るその一点だけにおいて戦火をくぐる正義を得る。しかし戦争の業火はそんな小さな決意もぐたくたに煮込んでしまい、ハウルはただの戦闘マシンの悪魔と化してしまう。

ハウルの子供時代に強烈な魔法への欲求で心臓を奪われ、心を失くしていることが現在の悪魔化してしまった大元なのではないかと察したソフィーは、なぜか時空をも超越してハウルの子供時代へと飛び、その心の奪還を試みる。そしてそれは成就し、戦争も終局へと向かい、ソフィーとハウルは動く城で幸せな生活を営む。

劇中ソフィーは18歳と90歳の年齢を行き来し、心定まらぬ時には90歳に、決意を心に宿す瞬間は少女の姿にと、物語進行上の説明もそこそこにメタモルフォースし続ける。最後には髪の毛のみが白髪になった少女の姿でハッピーなエンドロールを迎える。

原作者は現代イギリスの童話作家ダイアナ・ウィン＝ジョーンズの1986年の作品。物語の骨子は生かしつつ、原作の物語はシフトし続けている。物語は主人公と今に生きる日本人そのものの生き方の模索を軸に、太平洋戦争で受けた監督宮崎駿自身のトラウマを乗り越えんとする辛辣真剣な叫びをも封入。完全なる敗戦国あがり、ノンポリ参戦国家に住み暮らし、映画を作り上げるしか無いと自嘲する宮崎本人の自画像へと変化して行く。



**Figure 1a.6**  
Howl monsterized, from *Howl's Moving Castle*  
《ハウルの動く城》より  
「怪物に姿を変えてしまったハウル」  
2004  
Animated film; director: Hayao Miyazaki  
© 2004 Nibariki - GNDDOT



**Figure 1a.7**  
Sophie traveling back in time to  
Howl's childhood, from *Howl's Moving Castle*  
《ハウルの動く城》より  
「ハウルの子供時代に戻ったソフィー」  
2004  
Animated film; director: Hayao Miyazaki  
© 2004 Nibariki - GNDDOT



protagonist's quest for the meaning of life, which mirrors the same quest of contemporary Japanese. It also incorporates Miyazaki's corrosive yet genuine struggle through personal traumas suffered during the Pacific War. Gradually, Miyazaki has transformed Wynne Jones's story into a self-deprecating portrait of himself, concluding that if he must live in a land of complete defeat, which has chosen apolitical involvement in war, he has no choice but to keep making movies.

A Hollywood producer reading the screenplay in advance might well have had misgivings about financing *Howl's* mammoth production costs. But Miyazaki has created the ultimate entertainment for present-day Japan, with a powerfully cumulative structure, sequences of intense passion, vivid renderings of a contemporary Japanese ethos, and a voracious appetite for relentless volleys of "messages." Miyazaki knows better than anyone that the Japanese audience hungers for a narrative structure alien to the logic of American films.

The film has three major themes. First, war is untenable, and no matter how righteous its cause, breaks down the human spirit; the fact that war begins and ends at the capricious whim of a handful of people is cause for despair. In other words, war is ultimately meaningless. Second, no one can live alone. The film stresses our essential need for community, even if it is only a pseudo-family. Third, reality lies somewhere between "aging" and "anti-aging." The film offers a prescription for the human heart by acknowledging the process of maturation and aging inherent to the span of human life.

All of the problems confronted by the Japanese today are present in *Howl's Moving Castle*. Take war, which by all rights should concern us. Even the most obtuse Japanese recognize that we support the war in Iraq. Yet the average person cannot afford to get involved. We feel helpless to change the situation and guilty for living in safety, yet no one takes any action. Then there are the string of recent natural disasters, the murders of young girls and other outrageous crimes, the normalization of young "shut-ins," and the meaningless continuity of family; finally, our headlong rush toward an aging society, filled with anxiety.

This paradox of an old woman and young girl who occupy one body, this portrayal of the concomitant

メジャーハリウッドのプロデューサーが事前にこの作品のシナリオを見たなら、巨額な制作費を出す事は躊躇するであろう。しかしその構造、すなわち強烈なパッションの連続。今の気分を活写する欲張りなメッセージの連射、その力をもって、現代の日本における最高なエンターテインメント映画となっているのだ。求められている映画の構造そのものがアメリカ型映画のロジックではない事は宮崎その人が良く知っている。

この作品のテーマは三つだ。一つ目は、戦争は理不尽でありどんな正義や根拠があろうとも人心が崩壊してしまう。そして戦争の始まりや終わりは一部の人間たちの気まぐれで決定されてしまっている事への絶望、つまり戦争の無意味さの提示。二つ目は、人は一人では生きていけない。家族的なコミュニケーションは疑似体だとしても、必要だ、という主張。そして三つ目。エイジングとアンチエイジングの狭間のリアル。すなわち本来の人間の持つ時間軸での成長老化プロセスをどのように認めて行くのか、その心の処方箋。

現代の日本人がまさに直面している問題が、《ハウルの動く城》には全て揃っている。他人事ではないはずの戦争。いくら愚鈍な日本人とて、イラク戦争に加担している事ぐらいは認識している。しかし庶民は関与しない、状況を変えられない無力感と安全圏にいる自分たちに対する後ろめたさを感じつつ、行動を起こす訳でもない。それに加えて次々と降り懸る天災の数々。少女殺害や理不尽な事件、常態化している引きこもりや家族存続の無意味化。そして高齢化社会への不安を抱えての突入。

物語中老婆と少女が一体化してエイジングの時間軸を融解させるパラドクスは、いまや現実になろうとしている。加えてそれらの表現には、既にメディアスターとなってしまった白髪監督その人が完全にだぶる事で、苦しみが観客にとってより身近となり、共感可能となっているのだ。

ハウルは戦火の中、自身を見失って怪物と化して行く。そこから抜け出すには、過去に戻って自身を取り戻すしか無い。その葛藤の代償獲得の不可能性がどれだけ高いのか、彼は知っている。その葛藤は、そのまま太平洋戦争中に幼少時代を東京で過ごし戦火を逃れて疎



coordinates of age, is about to unfold in the real world. The superimposition of Miyazaki himself, now a white-maned media star, onto this image allows the audience immediate access to hardship, opening them up to sympathy.

In the fires of war, Howl loses sight of himself and becomes a monster. He can only escape by returning to the past to find himself again. He knows how grim his chances are. Howl's dilemma is based on Miyazaki's own childhood experiences of escaping Tokyo and the ravages of war for the countryside during World War II. Miyazaki has candidly discussed the guilt and trauma that he felt over his family's refusal, as they escaped Tokyo by truck, to help other families begging rides along the way for their children. In addition, he is haunted by the shattered dreams of his youth, when he acted on his belief that ideology could change the world. The heroic sight of Howl, transformed into a kamikaze-like flying fighter amidst a landscape reminiscent of firebombed Tokyo, is rendered real by the fact that Howl indeed has no goal. The gradual transformation of a gentle, charming man into a demon as he is dragged into battle may be construed as a powerful protest against the meaninglessness of war, cloaked in the guise of a children's fairytale. *The Seven Samurai* brought relevance through realism to postwar Japanese; Miyazaki achieves empathy with contemporary audiences not by approaching realism (there are no scenes of human death in the film), but by spinning a children's fantasy. *Howl's Moving Castle* responds to the fears of death that beset Japanese, both young and old. The fantastic, nearly religious scene in which Sophie traverses time and space to enter Howl's childhood foretells our invitation to the netherworld beyond death; it half suggests karmic reincarnation.

Sixty years after the war, the vestigial phantoms that Miyazaki failed to conquer in his youth still trap this filmmaker, goading him to portray the folly of war. And audiences are moved by Miyazaki's personal dilemma, with which they empathize and find resonance. This is the movie Japan wants now.

### 3. Death and Narrative Merge

The catharsis in Akira Toriyama's *Dragon Ball*, the quintessential mainstream manga, is a climax that never ends. *Dragon Ball* was the engine that drove *Shōnen Jump*, a weekly teen manga magazine with a circula-

開した宮崎監督の体験から来る。戦火の中、宮崎の一家はトラックで脱出をはかり、行く道々で子供を乗せてくれと懇願する親子たちを振り切って自分たちは疎開した。その事への罪悪感とトラウマをあるインタビューで語っていた。加えて若き日にイデオロギーで世の中が変わると信じ、活動し、そして夢の挫折した経験。東京の大空襲を焼き直したような風景の中で「神風」と化したハウルの戦闘飛行モードの勇壮な姿は、一見目標がありそうで、全く無い事がリアルである。戦争に巻き込まれる事で、心優しき色男さえ、次第に悪魔化してってしまう下りは、子供たちへの童話の形を借りた戦争の無意味さを強烈にプロテストしているとも言えよう。しかし太平洋戦争後九年経た時に作られた黒澤明監督の《七人の侍》とは違い、リアリズムに引き寄せての表現ではなく、お伽噺にする事で現代人に共感と呼び起こす。(この映画の中では人間の死ぬシーンは皆無である)。日本人の老若男女すべてが持っている死に対する不安に対しての答え。死後に到る黄泉の世界への誘いをも予感させる、時空を超えてハウルの子供時代へソフィーが赴き見る幻想的な光景は、輪廻転生を示唆する宗教的なシーンにも見える。

戦後60年。未だに戦争の亡霊から抜け出せずに、しかし若かった時にその亡霊を払拭しきれなかった残滓が宮崎監督を突き動かし、戦争の無意味さを今に描き出させる。そして観客はその宮崎本人の葛藤に共感、共鳴し、心が動く。それが今の日本が望んでいる映画なのだ。

### 3. 融解する「死」「物語」

メジャーマンガの代名詞《ドラゴンボール》におけるカタルシス。それは終わらないクライマックスだ。最高発行部数653万部を売っていたお化け週刊少年マンガ誌『少年ジャンプ』。ちなみに日本の最大メジャー新聞の発行部数が約1000万部(読売新聞)であることから、マンガ誌の販売規模の大きさが理解されよう。原作鳥山明の《ドラゴンボール》はその尋常ならざる発行部数を牽引していた。1984年から95年までの12年間で全520話。当時最強の人気マンガだった。単行本の販売部数は2000年度までで累計1億2600万部。もちろんテレビ・アニメーションにも映画にもなり、ゲームに



Figure 1a.8  
Akira Toriyama  
*Dragon Ball*, vol. 1 (cover)  
『ドラゴンボール』第1巻(表紙)  
1985  
Book (publisher: Shūeisha)  
© 1984 Bird Studio/Shūeisha Inc.



Figure 1a.9  
Akira Toriyama  
Gokū (right) fighting an opponent, from  
*Dragon Ball* (complete edition), vol. 32 (page 58)  
『ドラゴンボール』完全版第32巻より  
「敵と戦う悟空」(58頁)  
2004  
Book (publisher: Shūeisha)  
© 1984 Bird Studio/Shūeisha Inc.





**Figure 1a.10**

Asao Takamori and Tetsuya Chiba  
Last scene of *Tomorrow's Joe*

『あしたのジョー』ラストシーン

1973 (original manga publication)

Manga; reproduced from *Ashita no Jō*, vol. 12,  
published by Kodansha Manga Bunko (2000)

© Asao Takamori and Tetsuya Chiba. All Rights Reserved.

tion of 6.5 million. To put this in perspective, *Yomiuri Newspaper*, Japan's largest daily, has a circulation of 10 million. *Dragon Ball* ran to some 520 installments over twelve years from 1984 to 1995. The mightiest popular manga of its day, it had sold over 126 million manga paperbacks by 2000. It goes without saying that *Dragon Ball* spin-offs abound, including an animated TV series, movies, and games. Vast quantities of *Dragon Ball* characters and merchandise have been produced.

*Dragon Ball* began with a heartwarming story before shifting into an action series built around the warrior tournaments of the Peerless Martial Arts Association (Tenka Ichi Budōkai). The protagonists fight, win, lose, and learn lessons, then return to fight again in an endless cycle. The tenets of the *Shōnen Jump* philosophy, "friendship, struggle, and victory," intensify the moment battling warriors become friends. *Dragon Ball* then evolved into a battle against aliens intent on world domination, expanding its narrative scale, which increasingly inflates the top warriors and their challengers. The colossal popularity of the series so extended its life that acrobatic devices were continually employed to keep the narrative alive, evading the pitfalls of routine characters and plots. The series eventually went so far as to have protagonist Gokū and the other warriors attain life after death halfway through their stories by means of a miraculous device. Gokū, for example, continues his animate existence by wearing an angel's halo. *Dragon Ball* is premised on the preposterous notion that a dead, halo-sporting hero can reduce each of his persistent challengers—from nemesis and super-nemesis to hyper-nemesis—to a pulp. The never-ending cyclical narrative moves forward plausibly, seamlessly, and with great finesse.

In the 1990s, the manga-loving public grew dissatisfied with the essential manga catharsis at the heart of *Tomorrow's Joe* or *Space Battleship Yamato*, in which the final death of the protagonist provides sentimental inspiration. That public demanded a riskier, high-wire narrative to sustain its addiction to weekly manga magazines.

In fact, as legend has it, the creator of *Dragon Ball* and his readers ended up playing out a game of one-upmanship as extreme—and even as hazardous—as the rigorous thousand-day ascetic practice that an Esoteric Buddhist monk would undergo on the sacred

もなる。マーチャндаイズも数限りなく発売された。

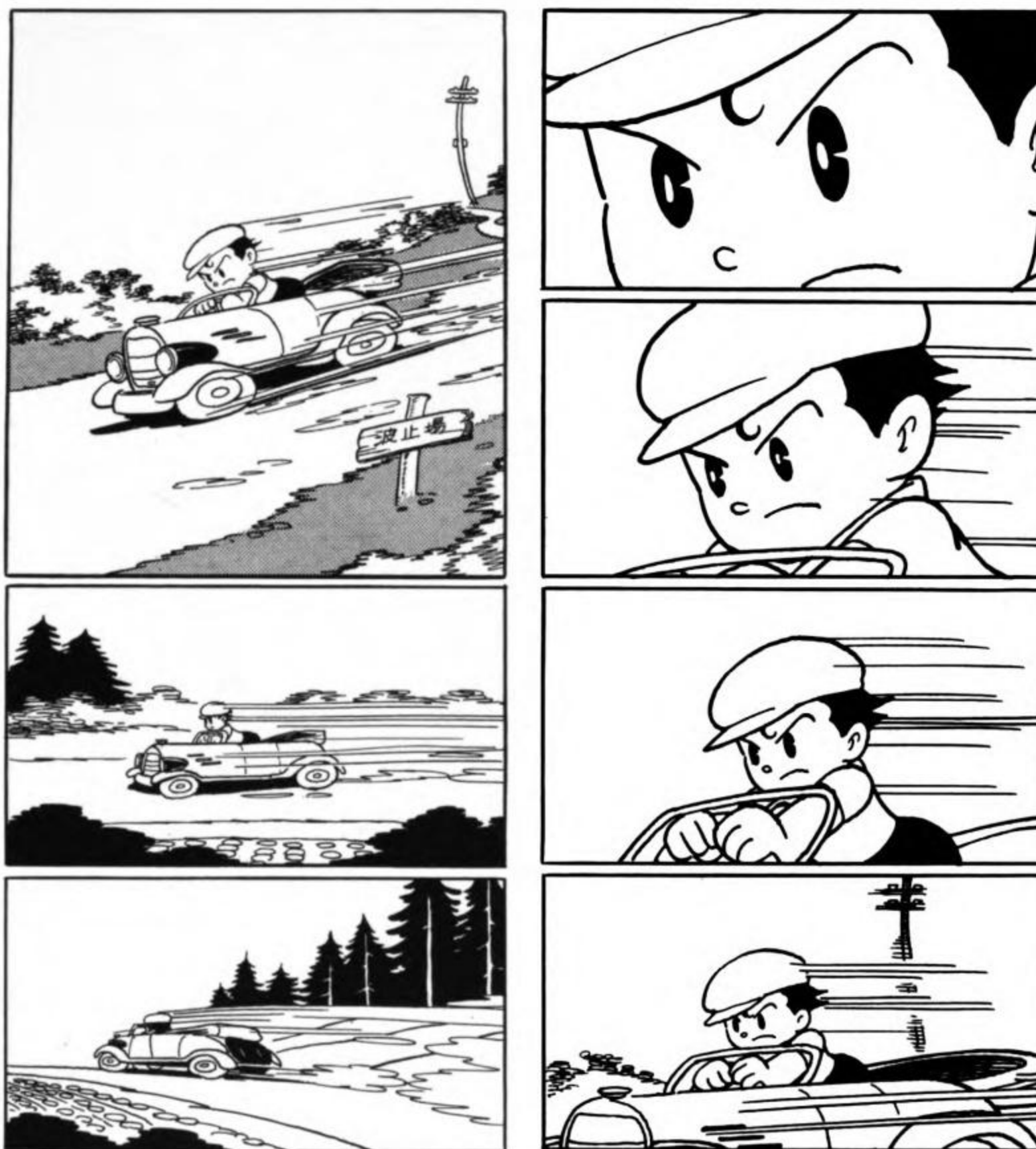
冒頭はほのぼのとしたエピソードから始まる。それが転じて、天下一武道会という最強の闘志を決定するコンペティションでの戦闘が、ストーリーの基点に変わって行く。次々と主人公たちが勝利し、敗北し、そして学び、復活する。少年ジャンプ型哲学「友情、努力、勝利」の法則は、向かい合う敵同士が友となる瞬間に一気に盛り上がる。さらには地球侵略を狙うエイリアンとの戦いに移行して行き、物語はますます巨大化し、最強対戦者のインフレをも起こして行く。人気作品故、超長期の連載期間を強いられ、ネタもお話しにもマンネリに陥ってしまう危険を常に回避し、お話し再生に転化させるアクロバットをやり続けた。その手法は、主人公悟空を始めとした闘士たちが物語の後半、死んで生きるという奇跡的な仕掛けを組み込む事で完成する。天使の輪をつけて生きている。強敵—超強敵—超々強敵と次々と出現する敵役も、天使の輪をつけた死者である主人公に痛めつけられるという理不尽。堂々めぐりがまことしやかに、矛盾無く物語が進行しているようにみせる手腕。

一般的には90年代に入ってからマンガのカタルシスは、《あしたのジョー》や《宇宙戦艦ヤマト》のような、主人公の「死」=センチメンタルな感動という単純な図式では満足されなくなってしまう。もっときわどい綱渡りなドラマでなければ毎週中毒的に週刊マンガ誌を消費させる事が出来なくなっていたのだ。

密教の高位の僧の称号で、霊山比叡山では千日に渡って死に至るほどの荒行をこなす「阿闍梨」への道のように、『少年ジャンプ』の読者と作家との修行的なる駆け引きは、「死」をも乗り越えていく無限ループが究極のエンターテイメントであった、と今に伝える。そういった共犯関係をも構築するまでの作者、そして編集部、そして読者との関係が時代の空気とも絡み合い、マンガの読み方の新しい地平を拓いた。そして物語は融解し、起承転結はお話しの基礎では無くなってしまった。

マンガ全盛期を象徴するもう一つの作品、大友克洋作《AKIRA》(pl. 18)にも、《ドラゴンボール》とは違った形での既存のマンガ構造を革新させたテクニックを見る事が出来る。大





**Figure 1a.11**  
Osamu Tezuka  
From *New Treasure Island*  
『新宝島』より  
1947 (original manga publication)  
Manga; reproduced from *Shin takarajima: Tezuka Osamu manga zenshū 281*  
(Complete works of Osamu Tezuka, vol. 281),  
published by Kodansha (1984), pages 8-9  
© Tezuka Productions

Mt. Hiei, nearly sacrificing his own life to attain the revered rank of *ajari* (Sk: ācārya). The result was the ultimate entertainment of a never-ending loop that defies even death itself.

Another work emblematic of manga's heyday, Katsuhiro Ōtomo's *Akira* (pl. 18), reflects an alternate approach to combining elements of traditional manga narrative. Ōtomo emerged in the mid-1970s as a pioneer of realistic depiction, and exerted major influence through the overwhelming power of his images.

Osamu Tezuka, the first manga master, laid out the essential narrative conventions of postwar manga. Though influenced by Disney's animation techniques, Tezuka devised his own manga grammar, employing a progression of film-like shot breakdowns and character

友克洋は、70年代中盤より登場した、リアリティーの表現方法のバイオニアであり、圧倒的な画力で大きな影響力を持った作家である。

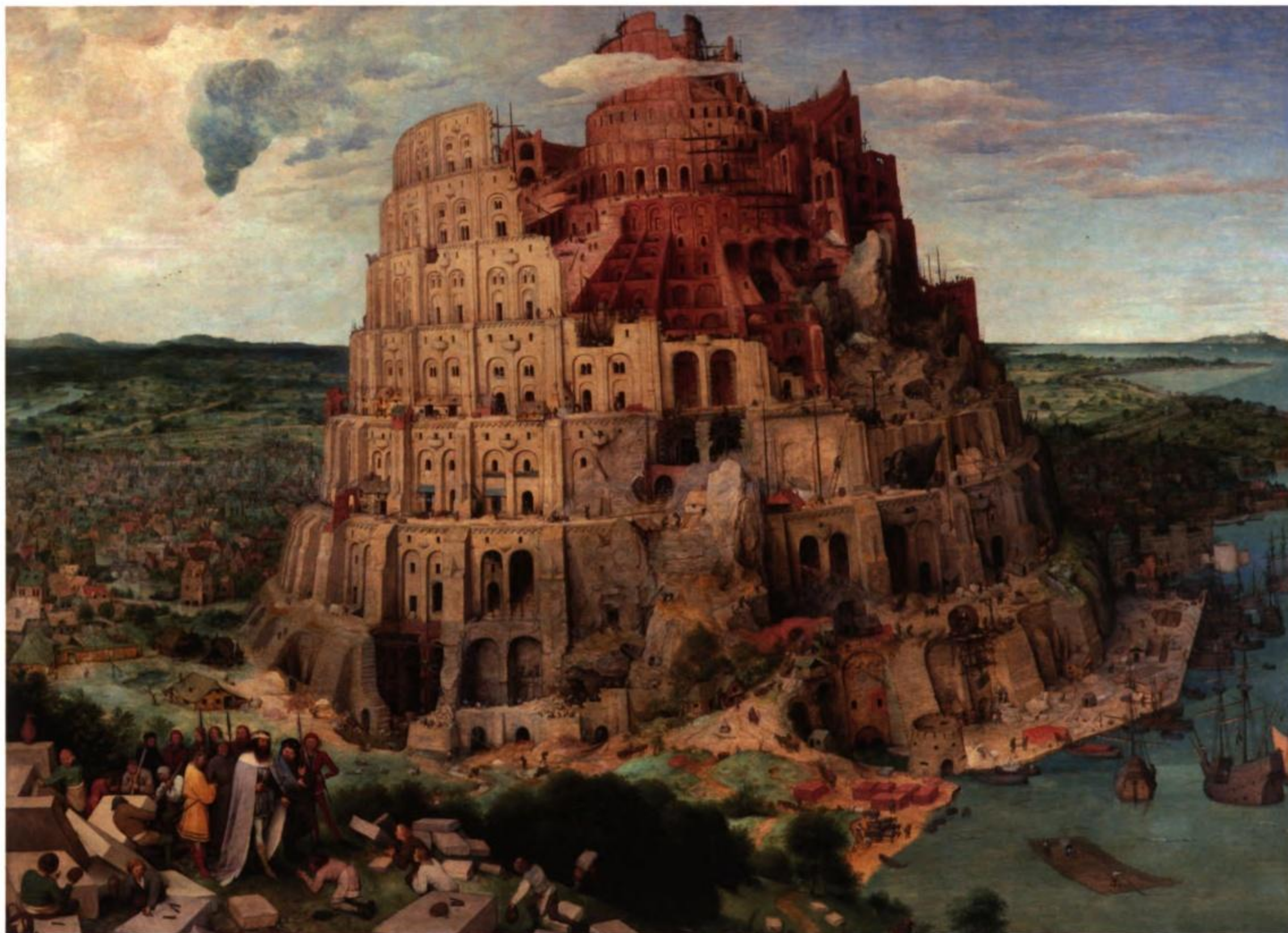
大友出現以前のマンガは、マンガマエストロ手塚治虫が提示した、映画のようなカット割りによるストーリーの進行法やアニメーション的なキャラクターのポーズ等、ディズニーの影響を受けた文法が、無数の追随者を生み戦後マンガの基盤となっていた。

大友の革新性は、手塚の生き生きとした画面とは真逆の、凍り付いたような静止した画面構成を得意とした。ケレンミを強調したコマ割りとメカニカルに切り取られた画面が無重力な空気を醸し出した。その感覚はストーリーにも反映されており、落ちが落ちない。それは、寸止めの小話風で、肩透かしや未完結を



**Figure 1a.12**  
Kamui Fujiwara  
*Chocolate Panic*, vol. 2 (cover)  
『チョコレート・パニック』第2巻(表紙)  
1986  
Book (publisher: Futabasha)  
© Kamui Fujiwara s.Futabasha





**Figure 1a.13**  
 Pieter Bruegel the Elder  
*The Tower of Babel*  
 バベルの塔  
 1563  
 Oil on panel  
 114 x 155 cm  
 Kunsthistorisches Museum, Vienna  
 GG Inv. No. 1026

poses. His approach drew many followers, creating the foundation for postwar manga.

Ōtomo's innovation, in turn, lay in the frozen stillness of his visual compositions, which offer stark contrast to Tezuka's dynamic images. Ōtomo's manga frames are stylized and exaggerated, and his mechanically clipped images create a weightless atmosphere. His narratives echo this quality: there's never a final payoff. They're anecdotal feints, always sidestepping any denouement. Other manga artists, such as Kamui Fujiwara, the Ōtomo devotee behind *Chocolate Panic*, began to premise their work on an exaggerated failure to deliver a finale. In the world of four-frame manga, the trend toward a non-narrative structure—found in the work of Kōji Aihara, Sensha Yoshida, Sekaiichi Asakura, and Mikio Igarashi—may be construed as a response to an extreme realism. Ōtomo, one of the pioneers of this technique, abandoned it after several

特徴とする。大友の追従者、藤原カムイの《チョコレートパニック》のように、始めから寸止めを誇張させる事をコンセプトに構築するマンガ家も登場。当時の四コママンガの世界でも相原コージや吉田戦車、朝倉世界—やいがらしみきおらにも言えたこの起承転結無き構造への傾倒は、ある種のリアリズムの徹底の末、導かれたものだ。つまり、落ちが落ちないだけでなく物語を始めるに値する起点も発見出来ないという事である。

そんなモードの先駆者の一人であった大友自身は、何編かの作品をもって、落ち無し文法を取りやめる。そして映画的な手法へと移行して行く。《童夢》(1982年)において、サスペンス映画を完全にトレースした手法を導入し、短編アニメーション《工事中止命令》(1987年)では、マンガで完成していたフリーズした構図の徹底を慣行。手塚が目指していたディズ





serializations, eventually adopting a filmic idiom. He incorporated cinematic conventions of suspense in *A Child's Dream* (1982), and in the short animated film *The Order to Stop Construction*, he took the "frozen-still" compositions he had mastered through manga to the next level. As if to reverse Tezuka's movement towards Disney-style animation, Ōtomo developed a vaguely mechanical yet supple animation technique. With these deliberate strategies his career evolved, heading towards the epic film that would define an era.

This film was *Akira*.

*Akira* set Ōtomo's career as a manga creator and an animator in stone. During the nine-year period over which he serialized the manga, he also adapted it as an animated feature film. In an era permeated by the looming end of the century, Ōtomo, entranced by the notion of the death of narrative, set out to resurrect epic storytelling. Pushing the limits of his visual

ニー・アニメーション的表現の裏をかくような、どこかメカニカルな、しかしスムーズな動きの作品に仕上げた。そんな布石を打ちつつ、時代を変える大作へと流れて行く。

その作品は《AKIRA》だ。

大友の漫画家としての、またはアニメーション作家としてのキャリアを不動の物にした《AKIRA》。マンガの連載は約九年間続き、その連載中に同名の長編アニメーション映画を監督。世紀末ムードが圧倒し、物語の終末が声高に叫ばれた時にあえて大河風ドラマ再生を試みた。天才画家が行なえる極限まで画力を引き出して描く、都市爆発の弩級のディテール。ピーター・ブリューゲルのバベルの塔の作品をも乗り越えんばかりの迫力で、戦後日本の黙示録そのものを描き出した。テーマは「終末後の人類の覚醒」…であったはずだ。アニメーション作品においてはそのテーマに準じた形

**Figure 1a.14**  
Katsuhiro Ōtomo  
Kaneda and his biker gang racing  
through Neo Tokyo, from *Akira*, vol. 6  
(pages 432–33)  
『アキラ』第6巻より  
「ネオ東京をバイクで疾走する金田たち」(432–33頁)  
1993  
Book (publisher: Kodansha)  
© Mashroom Co., Ltd., Tokyo. All Rights Reserved



Figure 1a.15

Katsuhiro Ōtomo  
Kaneda screaming, "Akira lives on in our minds!"  
from *Akira*, vol. 6 (page 422)

『アキラ』第6巻より「アキラはまだ俺達の中に生きてるぞ!」  
と叫ぶ金田(422頁)

1993

Book (publisher: Kodansha)

© Mash-Room Co., Ltd., Tokyo. All Rights Reserved



Figure 1a.16

Katsuhiro Ōtomo  
"Greater Tokyo Empire Akira" banner,  
from *Akira*, vol. 6 (page 415)

『アキラ』第6巻より「大東京帝国アキラ」の旗(415頁)

1993

Book (publisher: Kodansha)

© Mash-Room Co., Ltd., Tokyo. All Rights Reserved



genius, Ōtomo rendered an exploding city in infinite detail. He captured the very apocalypse of postwar Japan with a force akin to that of Pieter Bruegel's *The Tower of Babel*. Choosing "post-apocalyptic human awakening" as his theme, Ōtomo employed every experiment and innovation in the service of bringing his film to the zenith of Japanese animation. Inevitably, given this theme, he wound up with a final scene reminiscent of Arthur C. Clarke and Stanley Kubrick's *2001: A Space Odyssey*.

Once the animation production was winding down and Ōtomo began writing the final manga chapter, his theme shifted. It was this shift that made *Akira*, the serial manga, so revolutionary.

According to prevailing wisdom, Tezuka's manga is semiotically structured, with characters acting as signifiers to guide narrative. Ōtomo's work, in which each frame is an individual image, rejected that approach. Ōtomo defined a method in which it is the characters that cement the construction of their world, even as they guide the narrative. And he added another element, using manga to critique manga. Instead of defining a closed narrative circle, he strove

で日本アニメーション史上の頂点となるべく、ありとあらゆる実験と革新を行った。しかしテーマがテーマだけにアーサー・C・クラークとキューブリックの《2001年宇宙の旅》的なラストシーンに辿り着いていた。

そのアニメーション制作が一段落した後、マンガの最終章を描き始めてからはテーマが少しズレて来た。このズレ故にマンガ版《AKIRA》はある意味革命的なマンガとなる。

手塚治虫のマンガは記号である、という考えは定番化していた。キャラクターは記号であり物語を導いて行くために存在する。しかし大友の作品はその部分を翻す。ひとつひとつの絵を見せる。キャラクターはその世界を構築する設定を固める要素である。そして、物語を導きもする、といった作法を提示し続けていた。そしてそこにもう一つの要素、マンガによるマンガ批評をも盛り込んで来たのだ。物語の円環を閉じる事のみを完成状態とせず、メタマンガを創作しようと試みたのだ。

《AKIRA》第6巻の巻末を見てみよう。まずはお話しの円環が閉じる。

主人公金田がアキラ炸裂後の倒壊著しいネ



to devise a "meta-manga."

Let us consider the ending of *Akira*, volume 6. First, Ōtomo closes the narrative cycle.

United Nations forces have arrived amid the evident destruction of Neo Tokyo soon after Akira's explosion, prompting Kaneda to scream,

Take your guns and get the hell out of our country!  
We'll keep all the damned aid you've brought. But  
anything beyond that, and you're interfering with  
sovereign affairs.  
Akira lives on in our minds!

A cry for freedom from a defeated Japan, its own constitution legislated by another nation after the war.

Don't touch me, let me be independent. We don't need your U.N. or any other help. The image of Kaneda and the others waving a "Greater Tokyo Empire Akira" flag, with none of the conviction that accompanied brandishments of the former imperial flag of Japan, seems to mock our current "Japanese Nation of Children." But this is where the story ends, giving way to layouts that conceal new possibilities for manga.

A few pages before the end, Kaneda and the other protagonists race around ruined skyscrapers on motorbikes, even as the skyscrapers rebuild themselves before our eyes. The city, destroyed by Akira and Tetsuo, noiselessly returns to its former state, rendered in painstaking detail with Ōtomo's characteristic realism. The reconstruction of Neo Tokyo's skyscrapers embodies a movement from dystopia to utopia. The link to Tezuka, who, inspired by Fritz Lange's *Metropolis*, penned an eponymous manga and created *Astro Boy* around a similar theme, appears unexpectedly in these last pages.

Ōtomo paid private homage to Tezuka, placing a personal message to the master next to rubble spray-painted with Akira's emblem.

By the end of the story, the protagonists' bid for freedom has become the central theme, and the self-resurrecting buildings form a direct reference to Tezuka's postwar manga grammar.

Back in the 1950s, as the Japanese continued to ponder the nation's defeat, they nonetheless placed their faith in the ultimate cutting-edge energy source: nuclear power. It is no wonder, then, that in Tezuka's magnum opus, *Astro Boy*—whose Japanese title,

オ東京に援助活動で来ている国連軍に向かってこう叫ぶ。

「その鉄砲持って、俺達の国から出てけ!!」  
「救援物資は有難く貰っておくぜ。だが、それ以上の行為は我国に対する内政干渉とみなす」  
「アキラはまだ俺達の中に生きてるぞ!」

戦後憲法をも制定されてしまった敗戦国日本の自由への叫び。

もう触らないで、自立させて欲しい。国連の助けもなにも必要ない。「大東京帝国アキラ」の旗をひるがえす金田たちの姿は、かつては大日本帝国の旗をひるがえした勢いも無い、今の子供国家日本を自嘲するかのようである。ここまでが物語のパートである。しかしここからマンガの新しい可能性を秘めたページが始まる。

最終ページの数ページ前、主人公である金田たちがバイクで瓦礫と化したビル群の中を疾走していく。そこでは、瓦礫のビル群がイメージの中で再建されてゆく。アキラが、そして鉄雄がすべてを破壊したその街が、フィルムのコマを戻すように大友のリアル画風の真骨頂的に細かく描画され、元に戻っていくさまが無音で続く。再建されてゆくネオ東京のビル群。ディストピアからユートピアへ。フリッツ・ラングの《メトロポリス》に触発され、同名のマンガを執筆し、同じテーマの作品《鉄腕アトム》を創造した手塚とのリンクが、かなり唐突に最終ページに登場する。

アキラのエンブレムがスプレーされた瓦礫の絵と隣り合わせにある手塚治虫へのオマージュ。

物語部分の最後では主人公たちの自由への脱出がテーマとなり、ビル再生のシーンでは戦後手塚が構築したマンガ文法そのものへの言及が行われたのだ。

手塚の代表作《鉄腕アトム》は、敗戦を自覚し、それでも究極のエネルギーの最先端こそ、未来の夢を語る正義の味方のロボットの名前にふさわしく思えたであろう当時。名前が核爆弾の核そのものと同義であるという事実や、広島に落ちた原爆弾の愛称「Little Boy」との連関を考えると戦争からの快癒への道はあまりに曲がりくねっていたであろう事を知る。その道程への言及、80年代少年ジャンプ的のヒットマンガ文化への批評、そして自己の開発した



*Tetsuwan Atomu*, literally means "Mighty Atom"—a robot named Atom might have seemed appropriate as a defender of justice who embodied the bright future. To consider that his name is identical to the force of the atomic bomb, and that the bomb dropped on Hiroshima was nicknamed "Little Boy," is to understand the tortuously twisted road that led from war to recovery. Ōtomo references this journey, critiquing the *Shōnen Jump*-style popular manga culture of the 1980s in a complete affirmation of his own realistic manga style. Miraculously, he's pulled it all off simultaneously in a single work, *Akira*.

Manga occupies a central place in the history of postwar Japanese culture. I am sure that Ōtomo believed this. Use manga to critique manga. Finally, *Akira*, the meta-manga, was finished.

In a sense, this coincided with the emergence of Simulationism in the contemporary art of the late 1980s and early 1990s, and Ōtomo's motives corresponded to the aspirations of Sherrie Levine and Jeff Koons.

It was a complicated era, when the only way to create reality was to merge narrative and continually generate stories within stories.

We Japanese managed to create a context in which even a corpse, alive in death like *Dragon Ball's* halo-adorned Gokū, can meet all challengers. But in this context, the majesty of the living, who accept death as self-evident, has been discarded.

The decrepit children who appear in *Akira* accept the futility of life and encounter their own deaths as children, despite their chosen status and supernatural powers; they are exactly like the Japanese today.

#### 4. DAICON IV

*DAICON IV Opening Animation* (pl. 2) was first shown at the opening ceremony of the 22nd Japan SF Convention held in Osaka in 1983. The group that organized the event and created the film consisted primarily of student amateurs. The five-minute 8mm film was a sequel to the group's debut work, *DAICON III Opening Animation*, which premiered at the 1981 conference (also in Osaka). DAICON stands for "Osaka Convention," using an alternate pronunciation (*dai*) for the first character in "Osaka."

The annual SF (science fiction) convention, inaugurated in 1962, remains an event by *otaku* for *otaku*, predating the term *otaku* itself, which did not enter

リアリズムマンガ全面肯定のロジック解説。それらが一作品中に同時に行なわれる奇跡を大友は《AKIRA》の中でやってのけている。

マンガは日本戦後文化、芸術の中心的存在だ。そう大友は信じていたはずだ。マンガによるマンガの批評。かくしてメタマンガ《AKIRA》が完成した。

ある意味80年代終盤から90年代前半のアート・ムーブメント、シミュレーションイズム勃興の時期と同期しており、シェリー・レヴィーンやジェフ・クーンズの目指した表現域と通低している。

物語を融解し、さらに入れ子の構造を作り続ける事でしかリアリティーを発生させられなかったややこしい時代。

私たち日本人は《ドラゴンボール》の悟空よりしく、天使の輪をもって、死んでいるのに生きており、闘いまでもを挑む事が可能な空間を作り上げた。しかしそこには「死」を自明のこととして迎える人の「生きる」荘厳さは捨て去られている。

生きる不能を理解し、《AKIRA》に登場する老いさらばえた子供たちは、超能力を持った選ばれし者たちにも拘わらず、子供のまま死を迎える。その様は、今の日本人そのまま、なのだ。

#### 4. DAICON IV

《DAICON IV OPENING ANIMATION》(pl. 2) は、1983年大阪で開催された第22回日本SF大会開会式で上映されたアニメ作品。そのイベントを主催しフィルムを制作したのは、学生を主体としたアマチュアグループだった。同じく大阪で開催された1981年のSF大会で発表された《DAICON III OPENING ANIMATION》の続編に当たる。なお、DAICONは「大阪SFコンベンション」の愛称である。

日本SF大会は、まだ日本でも「おたく」という概念が確立していない時代から開催されていた。(現在も日本SF大会は定期的に活動中)。SFとおたくは密接な関係にある。特撮やロボット・アニメなどおたくが愛するジャンルの元ネタには《機動戦士ガンダム》のように、ロバート・ハインラインの小説『宇宙の戦士』(1959年)を起点にするというレベルで、完全に合体していると言っても過言ではない。とくにスタジオぬえ作画による日本版表紙のバ



public discourse until the late 1980s. Science fiction is intimately linked to *otaku* culture. The creators of such *otaku*-favored genres as "robot anime" and *tokusatsu* (special effects) films drew heavily on science fiction; the anime classic *Mobile Suit Gundam*, for example, was inspired by Robert Heinlein's 1959 novel, *Starship Troopers*. (In particular, the cover illustration of the "powered suit" created by Studio Nue for the Japanese edition of the book may be considered the direct ancestor of *Gundam*'s robot design.) Before the full emergence of *otaku* culture, fans of *tokusatsu* and anime TV series created for children could further satisfy their appetites only by turning to science fiction.

DAICON was their event.

The legendary DAICON animations were created by Toshio Okada, Yasuhiro Takeda, Hideaki Anno, Hiroyuki Yamaga, and Takami Akai (among others), who were then college students in the Osaka area. After concluding their activities as amateurs, the group later formed the anime studio Gainax, which made its name with *Neon Genesis Evangelion*, the bible for contemporary *otaku*, in 1995, twelve years after DAICON IV.

The DAICON animations reveal two characteristics that appeal to *otaku*. First, they contain abundant references to elements of the subculture that would later be called *otaku* culture, including *Godzilla* and *Space Battleship Yamato*. Second, even though these hand-drawn, 8mm anime films are extremely short at five minutes each, they demonstrate an extraordinary artistic and technical level that exceeds expectations for independent films: not only is the quality of the animation high, but the DAICON animators were able to integrate the picture and the music seamlessly and deploy such sophisticated techniques as multiple exposures far more skillfully than "professionals." Indeed, the DAICON animators' relentless pursuit of quality and sophistication prompted the evolution of science-fiction-based subculture into full-fledged *otaku* culture.

So, what exactly was *DAICON IV Opening Animation*?

It's worth explaining the flow of the film in detail, because the work embodies every *otaku* paradigm.

*DAICON IV* begins with an introduction derived from *DAICON III*, its forerunner. The soundtrack, performed by Kitarō, who helped define the New Age sound, is very much of its time. The Jet VTOL ship from *Ultraman's* Science Patrol slowly descends out of the



ワードスーツの印象は強烈であり、その表紙がガンダムにおけるロボットデザインの始祖といっても過言ではない。当時はおたくというジャンルが確立されていなかったため子供文化の特撮、アニメを観て萌えた心の渇きを癒す物がSFしか無かった、とも言えよう。

DAICONはそんな時代のイベントだった。

そしてそこで上映された伝説のフィルムは、岡田斗司夫、武田康廣、庵野秀明、山賀博之、赤井孝美など、当時関西地区の学生の有志が集まり制作された。後にアマチュアとしての活動を終えた彼らは、プロのアニメーション制作会社GAINAXの起業メンバーとなり、現代のおたくのバイブル的なアニメ《新世紀エヴァンゲリオン》を制作するが、それはこのDAICON IVが開催されて12年が過ぎる1995年の事である。

彼らが当時SF大会のために制作した短編アニメには、おたくにアピールする特徴が二つあった。まず《ゴジラ》や《宇宙戦艦ヤマト》など当時はサブカルチャーとしか認識されなかった、後のおたくカルチャーアイテムをふんだんに引用していること。そして、手作業で仕上げた5分間の8ミリフィルムで制作されたアニメでありながら、自主映画の域をはるかに凌駕した過剰なクオリティーがあること。画の巧さでも多重露光等の撮影テクニックにおいてもプロの域をも凌駕している。プロで

**Figure 1a.17**  
Studio Nue  
Frontispiece for Robert Heinlein,  
*Starship Troopers* (publisher: Hayakawa Shobō)  
ロバート・ハインライン『宇宙の戦士』(早川書房)の口絵  
1977  
Original drawing  
(designed by Kazutaka Miyatake)  
© Studio Nue Co., Ltd.



Figure 1a.18

Science-fiction author Frederik Pohl conversing with conventioners, from *Official After Report of 22nd Japan SF Convention DAICON IV* (page 4)  
『第22回日本SF大会DAICON IV 公式アフターレポート』より「歓談するSF作家フレデリック・ポール氏」(4頁)



Figure 1a.19

*Official After Report of 22nd Japan SF Convention DAICON IV* (cover)  
『第22回日本SF大会DAICON IV 公式アフターレポート』(表紙)  
August 1, 1984  
Book (publisher: DAICON IV Committee)

blue sky toward earth, as an elementary-school girl, carrying her *randoseru* (school backpack), observes the scene from behind a tree. Two patrol members emerge from the ship. They offer the girl a cup of water and ask her to deliver it to *DAICON*. Bowing, the girl races away, but Punk Dragon blocks her path. He challenges a "powered suit" from *Starship Troopers* and the battle abruptly begins. The girl tosses the powered suit aside, whereupon Gomora rises from the earth. Using a booster concealed in her backpack, the girl flies up into the sky, with the powered suit in hot pursuit. They continue their battle in midair. A blow from the powered suit sends the girl plummeting to earth, imperiling her precious cup of water. At the last moment, she has a vision of the Science Patrol and regains consciousness. She snatches the cup just before it crashes to the ground, saving the water. Resuming her battle with the powered suit, she catches one of its missiles and hurls it right back at him; a huge explosion ensues. Just then, Godzilla appears. With King Ghidorah and Gamera chasing her, the girl flies through the air with her jet-propelled backpack. The Star Destroyer and an Imperial scout from *Star Wars* cross the background. Reaching into her backpack the girl whips out a bamboo ruler, which magically becomes a light saber. After slicing Baltan Seijin in half, the girl launches a massive number of micromissiles from her backpack. Hit by a micromissile, a Maser Tank from the Godzilla movies goes up in flames. The *Atragon* breaks in two as the *Yamato*, the *Enterprise*, an X-Wing, and Daimajin explode in total chaos. The girl pours her cup of water on a shriveled up *daikon* (Japanese radish), buried in the ground. As the *daikon* revives, it turns into the spaceship *DAICON*. Bathed in light, and now wearing a commander's uniform, the girl boards the ship, where the film's producers, Toshio Okada and Yasuhiro Takeda, sit at the controls. As the landing gear retracts, *DAICON* departs for the far reaches of the universe. *DAICON III*, the introduction, comes to a close.

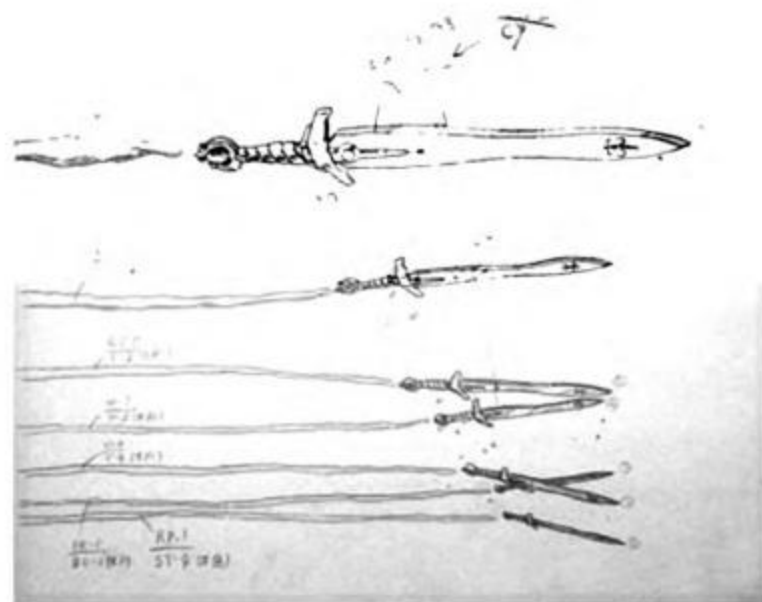
も手がかかる音楽と映像の同期を実行している、そのクオリティー、完成度へのこだわりが、このフィルムを起点としてSF愛好的サブカルチャー人間たちをおたく文化への突然の進化に導いた、とも言えるのだ。

では《DAICON IV OPENING ANIMATION》とはこういった作品だったのか。

ここは細かく流れを紹介しよう。なぜならここにおたくの原型全てがパッケージされているからだ。

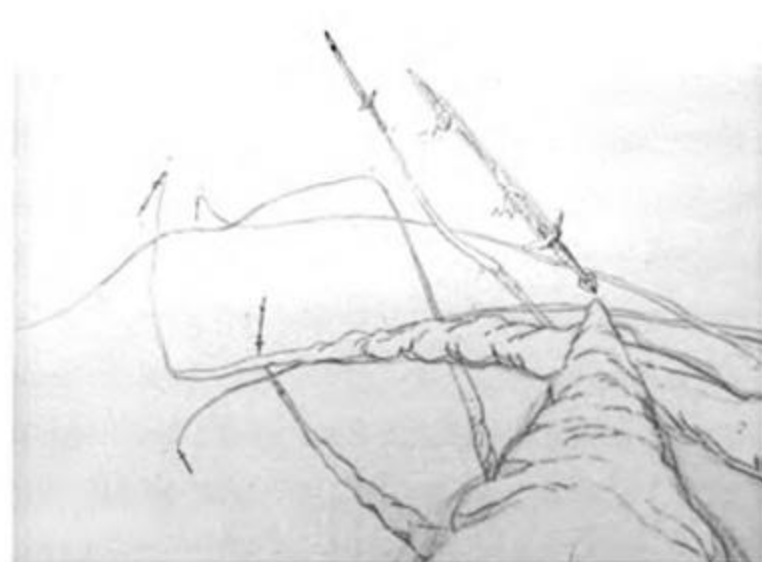
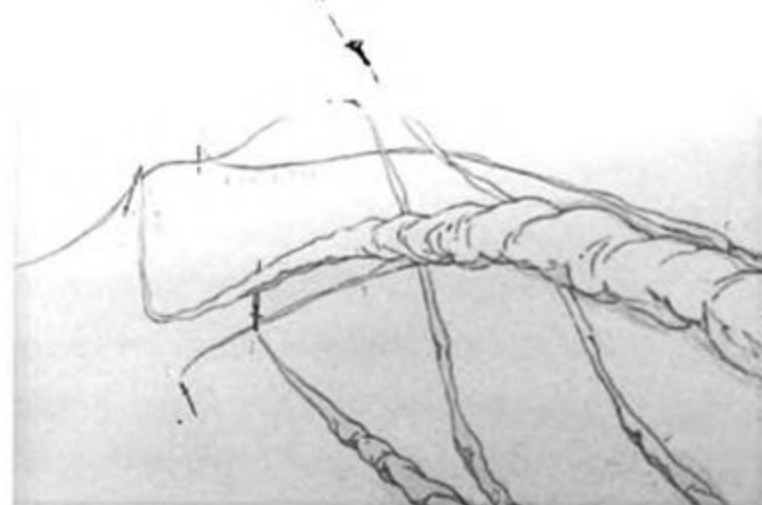
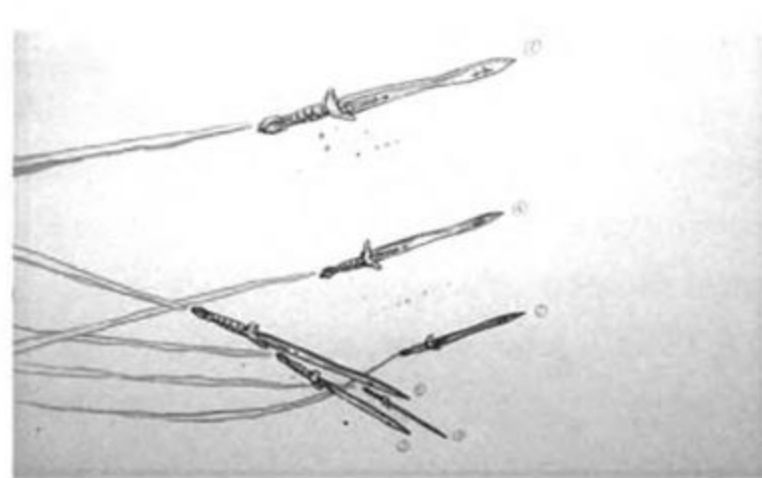
DAICON IVは前身であるDAICON IIIのイントロダクションから始まる。音楽は当時っぽく、ニューエイジサウンドの代表ミュージシャン喜多朗。青い空、ゆっくりと地上に降りてくるウルトラマンの科特隊のヴィートル。それをランドセルを背負った小学生の女の子が木の陰から見ている。中から降りてくる二人の科学特捜隊員。「この水をDAICONまで運んでください…」とコップに入った一杯の水を少女に託す。敬礼して走り出す少女、行く手に立ちはだかるのはバンクドラゴン。『宇宙の戦士』に登場するパワードスーツを呼びよせ突然の戦闘開始。パワードスーツを投げ飛ばす少女、地面からゴモラが登場。少女はランドセルに内蔵された浮上用ブースターで空へ舞い上がる。追いかけるパワードスーツ。空中戦。パワードスーツの攻撃を受けて墜落する少女、コップの水危うし、しかし間一髪で脳裏に科特隊員の顔が浮かび意識を取り戻す少女。地上ギリギリでコップもキャッチ、水は無事。再度パワードスーツと対決、パワードスーツが発射したミサイルをキャッチ、そのままパワードスーツへはね返す。大爆発。休む間もなくゴジラ登場。そしてスターウォーズ、スターデストロイヤーと帝国軍偵察機が後ろを横切る。噴射するランドセルで飛び回る少女を追うキングギドラ、ガメラ。少女がランドセルから竹定規を取り出すと、ライトサーベルに早変わり。バルタン星人を一刀両断したあとランドセルからマイクロミサイルを大量斉射。メーサー殺獣車はマイクロミサイルにより炎上。真っ二つになる轟天号、ヤマト、エンタープライズ号、Xウィング、大魔神など大爆発&大混乱…。地面に埋まっている干乾びたダイコンに、コップの水を注ぐ少女。ダイコンが蘇生して宇宙船DAICON号に。少女は光に包まれて艦長の制服を着て船内に入り込む。操縦席には





**Figure 1a.20**  
 Drawings for *DAICON IV*  
*Opening Animation*  
 DAICON IV オープニング・アニメーション  
 のためのドローイング  
 1983  
 Pencil on paper  
 24.2 x 26.8 cm each  
 Collection of DAICON Film

Animation directors:  
 Takami Akai (left) and  
 Hideaki Anno (right)  
 © DAICON Film



The girl with the backpack from the introduction has now grown up into a Bunny Girl. Every last science-fiction/fantasy TV and movie character makes an appearance: Astron, Jamira, Zarab Seijin, King Joe,

DAICONのプロデューサーの岡田斗司夫と武田康廣が座っている。ゆっくりと着陸脚が格納されDAICON号は宇宙の彼方へ。イントロダクションのDAICON IIIはここで幕引き。



Seabozu, TwinTail, Gesura, Dada, and Saturn. The Bunny Girl jumps into a throng of Metron Seijin. She races past Gyango, Red King, Baltan Seijin, Takkong, Pole Seijin, Z-Ton, Mephilus Seijin, and Seagoras, tossing them all aside. Without warning, she's in a light-saber duel with Darth Vader, while Storm Troopers sit in the background, their legs folded under them. The Death Star is enshrined in one corner. Atop a cliff, aliens who have seized the *Discovery* from 2001: A Space Odyssey kick up a fuss. The Dynaman robot crushes the girl. When a sword flies at her out of nowhere, Bunny Girl hops on it like a surfer. Just then, Jedi-tei Yū Ida launches into a Japanese comedy routine with C-3PO and Chewbacca in the audience. There's Nazoh from *Gekkō Kamen* (Moonlight Mask) and a Pira Seijin with a nametag reading "Tarō the Blaster" (Bakuhatsu Tarō) on his chest. Bunny Girl is still surfing on her sword when she runs into a formation of Ultrahawk 1's. Then the *Yamato* and the *Arcadia* appear, along with an exploding Valkyrie VF from *Macross*. An awesome midair battle unfolds in an *otaku* coffee shop (no doubt the filmmakers' favorite hangout). Bunny Girl now travels into an extra-dimensional world. We see Captain America, Robin, Batman, Spiderman, Wonder Woman ... the list goes on. Flying into space are the *Thunderbird*, a TIE-Fighter, and the *Millennium Falcon*. Rider, Jumborg A, the *Shooting Star*, nurses, the giant Ohmu from *Nausicaä*, Nausicaä herself, Lynne Minmay, Mazinger Z, Kool Seijin, Cutie Honey, and others are there. Having made it through *otaku*-land, Bunny Girl relinquishes her sword. It splits into seven parts, which fly through the sky spewing flames in seven colors. At the foot of Mt. Fuji are Mogera, the *Yamato*, Mothra, the *Atragon*, White Base, and *Thunderbird 5*. All of a sudden, an atomic-bomb-grade explosion hits an unpopulated city. After the blast, there's a flurry of cherry-blossom petals. Successive upheavals of the earth give birth to new worlds. As the beam launched by the *DAICON* traverses the sky, lush greenery sprouts and grows. Robby the Robot, ObaQ, Doraemon, the Five Rangers, and other characters—too many to count—converge: Hakaider, Ätman, Maria from *Metropolis*, Metaluna Mutant, the Robot Gunslinger from *Westworld*, Captain Dice, Robocon, Derek Wildstar (Susumu Kodai), the Creature, Ming the Merciless, X-Seijin, Lum, Kanegon, Char Aznable, Cobra, Gekkō Kamen, Inspector Zenigata, Mr. Spock, Kemur Seijin, Anne, Bandel Seijin, Superman,

前作のランドセルの女の子がバニーガールへと成長している。ありとあらゆるSFファンタジー系テレビ映画のキャラクターたちがこれでもかこれでもか、と登場する。アーストロン、ジャミラ、ザラブ星人、キングジョー、シーボーズ、ツインテール、ゲスラ、ダダ、サターン、メトロン星人の群れの中に飛び降りるバニー。そのままギャング、レッドキング、バルタン星人、タッコング、ポール星人、ゼットン、メフィラス星人、シーゴラスの中をそれらクリーチャーを撥ね除けて突進。いきなりダースベダーとのライトサーベルでのチャンバラ。後ろではストームトルーパーが正座して見ている。さらに隅にはデス・スターが鎮座。崖の上では《2001年宇宙の旅》のディスカバリー号を掴んだエイリアンが暴れている。ダイナマンのロボが女の子を踏みつぶす。どこからともなく飛んでくる剣、バニーがサーフィンのように飛び乗る。そのころじゅだい亭依田遊の寄席が行われており、客席にはC-3POとチューバッカ。月光仮面のナゾー、胸に「ばくはつ太郎」の名札を下げたバイラ星人。剣のサーフィンを続けるバニー。合流するウルトラホーク1号の編隊。さらにヤマトとアルカディア号、爆発するバルキリー。それらがおたくたちがたむろする喫茶店の中(きっとスタッフ行きつけのお店)ですさまじい空中戦。次元を超えた世界を旅するバニー。キャプテンアメリカ、ロビン、バットマン、スパイダーマン、ワンダーウーマン…。宇宙に飛び出しサンダーバード、TIEファイター、ファルコン号。ライダー、ジャンボークA、流星号、ナース、王蟲、ナウシカ、ミンメイ、マジンガーZ、クール星人、キューティーハニーetc. おたく的世界をくぐり抜けたバニーは剣と分離。剣は七本に別れ、七色の炎を噴出しつつ空を飛び回る。富士山麓にモゲラ、ヤマト、モスラ、轟天号、ホワイトベース、サンダーバード5号。突如として無機質な街を原爆級の大爆発が襲う。爆風の後には桜の花が咲き乱れる。地表が次々に隆起して新しい世界を創世。DAICON号の発射ビームを追うように緑が生い茂る。ロビー、オバQ、ドラえもん、ゴレンジャー。さらに数え切れないほどのキャラクター大集合。ハカイダー、アトマン、マリア、メタルナミュタント、ガンマンロボット、ダイス船長、ロボコン、古代進、半魚人、ミン皇帝、X星人、ラムちゃん、カネゴン、シャア、コブラ、



Soran the Space Boy, Cornelius, Invisible Man, Hell Ambassador, Doruge, Fighters, Boss Borot, the Robot Santōhei, Speed Racer (Gō Mifune), Big X, Space Ace, Triton, 009, Tetsujin 28, Electric Man, Metalinom, Hack, Bart, Giant Robot, Gaban, V3, Lupin III, Apollo Geist, Bat, Barom One, King Joe. The sun rises, the camera zooms out to the solar system, and The End.

With every last possible science-fiction (*otaku*-style) character from around the world—and throughout time—present and accounted for, the film is obviously a mammoth labor of love. By stuffing their film with all of the beloved creatures that inspired them, the creators displayed a level of passion incommensurate with a work created as the opening event of an amateur competition. There is the thrill of navigating the border between parody and art. More than twenty years after the original screening, this film deserves renewed respect for the energy involved in fashioning a work of such astounding perfection. And yet, as if this achievement were not sufficient in itself, in the last scene of *DAICON IV Opening Animation*, the fundamental metaphor for any Japanese creator, the atomic bomb—our symbol of “destruction and rebirth”—explodes in an unexpected way.

After the sequence in which Bunny Girl flies around tirelessly, everything is destroyed by (what can only be construed as) an atomic bomb. In the ensuing whirlwind, petals from Japan’s national flower, the cherry blossom, engulf everything in a blast of pink; the streets become scorched earth, mountains are burnt bare, and the whole world becomes a wasteland. Amidst this devastation, Spaceship *DAICON*, symbolizing *otaku*, floats in midair emitting a powerful beam—the beam of science-fiction fans. The world revives, giant trees rise in a flash, and Mother Earth is once again bedecked in green. Characters from the world of science fiction gather on the restored planet to celebrate.

In accordance with the rubrics of *otaku* taste, all of the characters are happy, their chests puffed up proudly at the light of hope. Characters who have never occupied the same screen gradually interact with each other and assemble in the final mob scene—a perfect encapsulation of the science-fiction conference’s message.

In this film, the animators discovered an affirmation behind total annihilation that had nothing to do with

月光仮面、銭形警部、ミスター・スポック、ケムール人、アンヌ、バンデル星人、スーパーマン、ソラン、コーネリアス、透明人間、地獄大使、ドルゲ、戦闘員、ボスポロット、ロボット三等兵、三船剛、ビッグX、宇宙エース、トリトン、009、鉄人28号、電線マン、メタリノーム、ハック、バート、ジャイアントロボ、ギャバン、V3、ルパン三世、アポロガイスト、バット、バロム1、キングジョー……。太陽が昇り、太陽系にズームアウトしてエンドマークへ。

当時知りうる古今東西のSF的(おたく的)キャラクターが登場し、そしてそれらをどれだけ愛しているかを確認するような膨大な作業。作り手たちにとって、もっとも好きなもの、モチベーションとなっていた原典をありったけ注ぎ込んで、アマチュアベースのコンベンションのオープニング・イベントを飾るためだけに制作されたとは思えぬバッション。パロディとアートの境界をすり抜ける快感。凄まじい完成度へ突進するエネルギーは、そのイベント当日から20数年経った今、改めての評価に値する。一が、そのクオリティーに刮目するだけでは足りぬ、日本人クリエイターなら誰もが至る大テーマ、原爆のメタファーが《DAICON IV OPENING ANIMATION》ラストシーンで、「破壊と再生」の象徴として意外な形で展開される。

バニーガール姿の女の子が縦横無尽に飛び回るシークエンスの後、原子爆弾(としか思えぬ効果)ですべてが破壊される。その爆風の中には日本の国花、桜の花びらが(桜吹雪)ピンク色の爆発とともに街中に広がり、街は焦土と化し、山は禿げ、荒れ地が世界に広がる。その中、空中に浮かんでいたおたくの象徴、宇宙船DAICON号から発射される強力なビーム、つまりはSFファンのビームが発射される。そして世界は復活し巨木が一瞬で地面から発生し、大地は緑で覆われる。SFワールドのキャラクターたちは再生した大地に集い、喜びを分かち合う。

おたく、という趣味の下では登場人物はみなハッピーに希望の光に向かって胸を張っているのだ。最初は同じ画面には登場しないキャラクター同士が、次第に混じり合い、最後のモブシーンではついに一堂に会する。その様はそのまま、このSF大会のメッセージでもあった。



Figure 1a.21  
Portrait of Hideaki Anno on the cover of *Quick Japan*, vol. 10 (Ohta Publishing Co., 1996)  
庵野秀明ポートレート  
(『Quick Japan』Vol.10 太田出版1996年表紙)  
© Ohta Publishing Co.





**Figure 1a.22**  
Haruo Minami  
"Hello from the Countries of the World:  
Expo '70 Theme Song"  
「世界の国からこんにちは  
日本万国博覧会テーマソング」  
1967  
7-inch single; SN-464 (cover)  
Courtesy Teichiku Entertainment, Inc.

the politics or ideology of the atomic bomb. This is why they were able to portray the end of the world, without hesitation, as a kind of revolution, and follow it with a "blizzard" of cherry-blossom petals. Hideaki Anno, who later directed *Neon Genesis Evangelion*, created the explosion scene, and it is almost painful to watch his pathological obsession with it, as an atomic whirlwind destroys the city.

At first glance, this scenario for Japan's recovery from an atomic bomb seems offhand, but the creators' compelling message is deeply felt in the urgency of the production values. In a way, *otaku* sensibilities have much in common with those of American hippies in the 1970s. A lifestyle that seems to turn its back on the world is founded on a nearly groundless obsession with peace and happiness, tremendous curiosity for the internal world of the self, extreme sentimentality, and keen sensitivity, all of which contribute to futuristic creation.

The fact that Japan's IT industry is built on *otaku* is also significant, as it suggests a parallel between the hippie movement and *otaku* culture. One indication of the filmmakers' obsession with quality and concept was their use of a then-rare personal computer, which enabled them to calculate planetary orbits and thus design the solar system that appears in the last scene. The complexity of this design process offers further evidence of the filmmakers' obsession with realism.

Surprisingly, it turns out that the ultimate dream of *otaku* aesthetics, scrupulous yet fanatically obsessed with reality, is a happy party, a peaceful festival.

## 5. The Adult Empire Strikes Back

Hello, hello, from the Western countries  
Hello, hello, from the Eastern countries  
Hello, hello, people from all over the world  
Hello, hello, in the land of cherry blossoms  
Say hello in 1970  
Hello, hello, let's shake hands

Hello, hello, to the realm of the moon\*  
Hello, hello, we fly away from earth  
Hello, hello, the dreams of the world  
Hello, hello, on a green hill  
Say hello in 1970  
Hello, hello, let's shake hands

\* Originally "Fly to the moon, into space"  
「宇宙へ 月へ 宇宙へ」

\*\* Lyrics registered with permission  
© 1970 The Mainichi Newspapers/Hachida-Hokamura

この作品では原爆にまつわる政治やイデオロギーと無関係のところで、徹底的な破壊の裏に肯定的なものが見出されている。だからこそ彼らは、抵抗なく、まるで革命であるかのように世界を破壊しつくす映像の後に、なんの躊躇も無く桜吹雪を舞わせたのではないか。爆発シーンを作画したのは後に《新世紀エヴァンゲリオン》を監督する庵野秀明。街が爆風で破壊され尽くして行くシーンへの病的なこだわりには痛みすら感じられる。

日本の原爆投下から再生までのシナリオが、一見、ノーテンキに描かれているがその切迫したクオリティーの中に制作したスタッフらの切実なメッセージを感じずにはいられない。ある意味、おたくの感性は70年代のアメリカンヒッピーのそれと通じる所がある。捨世的な生き様の裏腹に無根拠な程の平和、幸福主義が貫徹し、自身の内的世界への強い探究心、極度なセンチメンタリズムと鋭い感性が未来的な創造物を作り上げている。

日本のIT産業をおたく・ピープルが支えている事も、ヒッピー・ムーブメントの流れとの類似を示唆出来る重要なポイントだ。このフィルムラストシーンでクオリティー、そしてコンセプチュアルなこだわりとして、太陽系を描き出す作業のために、当時としては珍しかったパーソナルコンピューターでの惑星軌道の計算が行なわれている。それに基づく作画という複雑なプロセスにも、リアリズムに対する異常なこだわりを見る事が可能だ。

しかし、おたくの持つ律儀な、しかし熱狂的にリアリティーにこだわった美意識が望んでいた物は、意外な事に幸福の祭り、平和な祭典だった、という訳だ。

## 5. オトナ帝国の逆襲

こんにちは こんにちは 西のくから  
こんにちは こんにちは 東のくから  
こんにちは こんにちは 世界のひとが  
こんにちは こんにちは さくらの国で  
1970年の こんにちは  
こんにちは こんにちは 握手をしよう

こんにちは こんにちは 月の宇宙へ\*  
こんにちは こんにちは 地球をとび出す  
こんにちは こんにちは 世界の夢が





**Figure 1a.23**

Tarō Okamoto's *Tower of the Sun* recreated at 20th Century Expo, from *Crayon Shinchan Storm-Brewing Mōretsū! Adult Empire Strikes Back* (クレヨンしんちゃん 嵐を呼ぶモーレツ! オトナ帝国の逆襲)より「20世紀博に再現された岡本太郎の『太陽の塔』」

2001

Anime film

© Yoshito Utsui/Futabasha•SHIN-EI Animation•TV Asahi

Hello, hello, everyone's smiling  
Hello, hello, from the bottom of their hearts  
Hello, hello, the world will be one  
Hello, hello, in the country of Japan  
Say hello in 1970  
Hello, hello, let's shake hands  
Hello, hello, let's shake hands

(Haruo Minami, "Hello from the Countries of the World: Expo '70 Theme Song," 1967; lyrics by Yōko Shimada, music by Hachidai Nakamura)\*\*

こんにちは こんにちは みどりの丘で  
1970年の こんにちは  
こんにちは こんにちは 握手をしよう

こんにちは こんにちは 笑顔あふれる  
こんにちは こんにちは 心のそこから  
こんにちは こんにちは 世界をむすぶ  
こんにちは こんにちは 日本の国で  
1970年の こんにちは  
こんにちは こんにちは 握手をしよう  
こんにちは こんにちは 握手をしよう

(三波春夫「世界の国からこんにちは 日本万国博覧会テーマソング」 作詞・島田陽子 作曲・中村八大 1967年)\*\*

The 1970 World Exposition in Osaka was a national symbol beloved by first-generation *otaku* (born from the late 1950s to late 1960s). "Progress and Harmony of Mankind" was its theme. Expo '70 inspired Japanese children to dream of a future free of national borders in which the notion of "progress for the future" could conquer even human strife. This convergence of artifacts, suggesting a tranquil and peaceful world with human progress represented by technology and space development, made it possible to believe in the future. For the Japanese, their hearts newly healed from post-war trauma, this was the perfect scenario for the future. For the children, the scenario was "real." Yet that future has never arrived—their dreams were shattered. And they grew into adults, unable to relinquish those dreams.

The film *Crayon Shinchan Storm-Brewing Mōretsū! Adult Empire Strikes Back* stole the hearts of this first *otaku* generation. The work recreated the atmosphere of Expo '70 while ironically rendering future-less,

第一世代おたく(1950年後半生まれから1960年後半年生まれぐらいまで)が愛する日本の姿の象徴の一つにEXPO'70大阪万国博覧会がある。テーマは「人類の進歩と調和」。EXPO'70で当時の日本の子供たちが思い描いた夢の未来は、国境も無く、人種間の軋轢も「未来への発展」の名の下であれば乗り越える事が可能だった。そんな安穩とした平和な世界とメカニズムや宇宙開発と言った人類の前進を示唆したアイテムの集合体に未来の可能性を信じていた。戦後の荒れ果てた心がやっと癒されて来た日本人にとって、完璧な未来のシナリオだった。それは子供たちにとっては「本物の」シナリオとして映っていた。そしてその未来は今、訪れていない。彼らの夢は打



**Figure 1a.24**

Shinnosuke from *Crayon Shinchan Storm-Brewing Mōretsū! Adult Empire Strikes Back* (クレヨンしんちゃん 嵐を呼ぶモーレツ! オトナ帝国の逆襲)より「しんのすけ」

2001

Anime film

© Yoshito Utsui/Futabasha•SHIN-EI Animation•TV Asahi



contemporary Japan in a nutshell.

Let me explain the story.

The *Crayon Shinchan* franchise originated in the long-lived "shtick" manga series by Yoshito Usui, which ran in *Weekly Manga Action* (a magazine for young adults) from 1990, moving to *Monthly Manga Town* in 2000. Its protagonist, Shinnosuke Nohara, a kindergartener who loves action masks and chocolate snacks, lives in Kasukabe, a suburb in Saitama Prefecture. Shinnosuke's father, Hiroshi, is a salaryman; his mother, Misae, a housewife; and with the addition of his little sister, Sunflower, the Noharas make up a typical Japanese family. Shinnosuke is a vulgar, rebellious character, distinguished by his precocious taste for attractive women. Although *Crayon Shinchan* topped the "PTA List of TV Programs Little Children Shouldn't See," it became a huge success. Every year brought a new feature film in the series. *Adult Empire Strikes Back* was directed by Keiichi Hara, who also conceived the original story for the film.

In these films, adults revert to childhood and go to play at *20th Century Expo*, a theme park with a striking resemblance to *Expo '70*, which has sprouted mysteriously in Kasukabe. The theme park stages famous scenes from classic TV shows, in which anyone can be the hero or heroine while reveling in nostalgia. With the recreation of *Expo '70*, Shinnosuke's parents, Hiroshi and Misae, become captives of their own nostalgia and completely abandon their children. Eventually, the parents give up everything else to stay at *20th Century Expo*, and an organization called Yesterday Once More (an obvious nod to the Carpenters) kidnaps the children. The organization is a secret society dedicated to abandoning real, twenty-first-century despair and returning to the "good old twentieth century." They plan to hoard the nostalgia of the Kasukabe adults until they have enough to push the Nostalgia Meter to its highest levels ever, and then spread Nostalgia Extract throughout Japan to force it back into the twentieth century. When Shinnosuke charges into *20th Century Expo*, the scene is a replica of a Shōwa 30s-era (1955–64) street, on the eve of *Expo '70*; the scene drips with nostalgia as the adults revel in their forgotten dreams and hopes. They have escaped reality to cling to a hollow past, and relinquished any hope of creating a future. Enduring several falls and a nosebleed, Shinnosuke races up the tower housing the button that controls the release of

ち砕かれた。そして諦めきれないまま大人になった。

《クレヨンしんちゃん 嵐を呼ぶモーレツ！オトナ帝国の逆襲》という映画がそんなおたく第一世代の心をはっきり掴んだ。EXPO'70の空気感を再現し、かつ皮肉に満ち現代日本の未来無き姿を活写したからである。

ストーリーを紹介しよう。

まず原作は臼井儀人が1990年より青年マンガ雑誌『週刊漫画アクション』で、2000年秋からは『月刊まんがタウン』に移って描いている長寿ギャグ連載マンガ。主人公の野原しんのすけは春日部という埼玉県のサバービアに住む、アクション仮面とチョコビが好きな幼稚園児。野原家はパパのひろしはサラリーマン、ママのみさえは専業主婦、妹のひまわりがいるというごくありふれた日本の一般家庭。しんのすけの特徴である幼児なのにキレイなおねえさんが好きという下品で反抗的な性格設定のため「PTAが子供に見せたくないテレビ」の筆頭に上げられているようなこの作品が、テレビアニメで人気が沸騰し、毎年一回の劇場用アニメーション作品にもなっていた。《オトナ帝国の逆襲》は原恵一監督が原案のオリジナルストーリーで制作された映画である。

今日も大人たちは春日部に突如出現した「20世紀博」つまりEXPO'70を彷彿させるテーマパークで子供時代にかえって遊んでいる。「20世紀博」とは昔のテレビ番組などの名シーンを再現し、自らがヒーローやヒロインとなって懐かしの世界にひたれる遊園地だ。EXPO'70大阪万博が再現され、主人公のしんのすけの親、ひろしとみさえも懐かしさの虜になって、子供なんてほったらかしている。やがて大人たちは仕事を放棄して20世紀博に行ったまま帰ってこなくなり、子供たちも「イエスタディワンスモア」と言う名(カーペンターズの名曲からの引用である事は間違いない)の組織にさらわれてしまう。この組織は絶望の現実世界の21世紀を捨て、夢と希望に満ち溢れていた「古き良き20世紀」をもう一度やり直そうとする秘密結社だ。その方法は、まず春日部の大人たちの「懐かしい」と思う気持ちを集め、それをエネルギーとした「懐かしメーター」が最大数値にまで上がったところで、日本中にそのエキスをふりまき日本全土を20世紀へ戻してしまうことだ。しんのすけたち



Nostalgia Extract. His trials run live on television, and the sight of Shinnosuke desperately living a real life shocks the adults back to their senses. The level on the Nostalgia Meter plummets, thwarting Yesterday Once More's plot.

*Otaku* understand Yesterday Once More, and they find Shinnosuke's parents compelling. At this point in time, *otaku* culture spans three generations, including the grandchildren of the first *otaku*. Whether or not *otaku* have grandkids, they remain just as dedicated to gathering *otaku* information and collecting *otaku* merchandise. But it is also true that the aims of a secret society like Yesterday Once More are empathetic to, if not overtly synchronized with, the terrorist activities of Aum Shinrikyō, the recognized *otaku* cult that accomplished the 1995 Sarin attacks on the Tokyo subway. *Otaku* have always held excessive belief in their dreams, and have continued to trust that their fantasies would come true. This has only heightened their bitterness upon the betrayal of their dreams. But what is the object of their bitterness? Plain truth dictates that they should direct that bitterness at themselves, a fact that they probably comprehend. Although they won't plan their own revolution, they won't give up on the idea of a utopian future. If only—they desperately dream—they were allowed to express their honest feelings in the world of anime. When they indeed find such expression, they heartily applaud it yet sigh in deep resignation, for they know it's just an empty fantasy. Peculiarly, the stories-within-stories structure of *Adult Empire Strikes Back* also allows them to see through themselves as revelers in their impossible predicament. In this, we glimpse the reality fraught with despair that awaited *otaku* after *DAICON IV*.

## 6. Memories of the Atomic Bomb

Behold, a gaze that admits no ray of light  
overcome by treachery's grief  
Behold, above our skeptical laughter  
a sword of rage poised to strike

Every living creature yearns to gnaw our bones,  
eyes glint in vengeance, urging us to suicide  
God's creation rebuffs our assimilation  
The atmosphere refuses to enfold us

は「20世紀博」へ突入、そこには郷愁に満ちた EXPO'70前夜の昭和30年代(1955-64年)の街そのままがあり、かつての夢や希望を懐かしむ大人たちがいた。現実を逃避し府抜けた過去に縋る未来を創造する事を諦めた大人たち。しんのすけは鼻血を出し転びながらも懐かしエキスのボタンが押されようとしているタワーの頂上へと疾走していく。その姿はテレビ中継され、いまを懸命に生きるしんのすけの姿に大人たちは次々と我に帰っていく。「懐かしメーター」のパワーは下がり計画は失敗に終わった。

おたくは秘密結社イエスタディワンスモアにも理解が及ぶし、しんちゃんの両親にもリアリティーを感じる事が出来る。既に孫まで含めて三世代のおたくファミリーまで登場している今、孫がいようがおかまもなく、相も変わらずおたく的情報、グッズアイテムの収集にいそしむ心は癒えていない。一方、秘密結社イエスタディワンスモアには1995年に起きた地下鉄サリンテロを引き起こした、おたく教団とも言われるオウム真理教のテロ的な反社会的行動に、どこか共感、いや、シンクロしているとも言える。おたくは夢を過大に信じた。ファンタジーを具現化可能と信じ続けた。故に裏切られた恨みは大きい。誰に対しての恨みなのか。それが自分たち自身に向けられるべきである事は自明な事実であり、その事を理解していない訳ではない。自力での革命を想起するわけでもないが、かといって未来のユートピアを諦めたわけでもない。せめてアニメーションの世界の中だけでも正直な心情の吐露を許して欲しいという叫びにも似たストーリーに拍手を送り、そして深いため息と共に虚しさを味わう。しかし同時にそんな立場に酔っている自分をも喝破出来る《クレヨンしんちゃん 嵐を呼ぶモーレツ! オトナ帝国の逆襲》の入れ子の構造にDAICON IVのその先、絶望の現実を垣間見る事が可能だ。

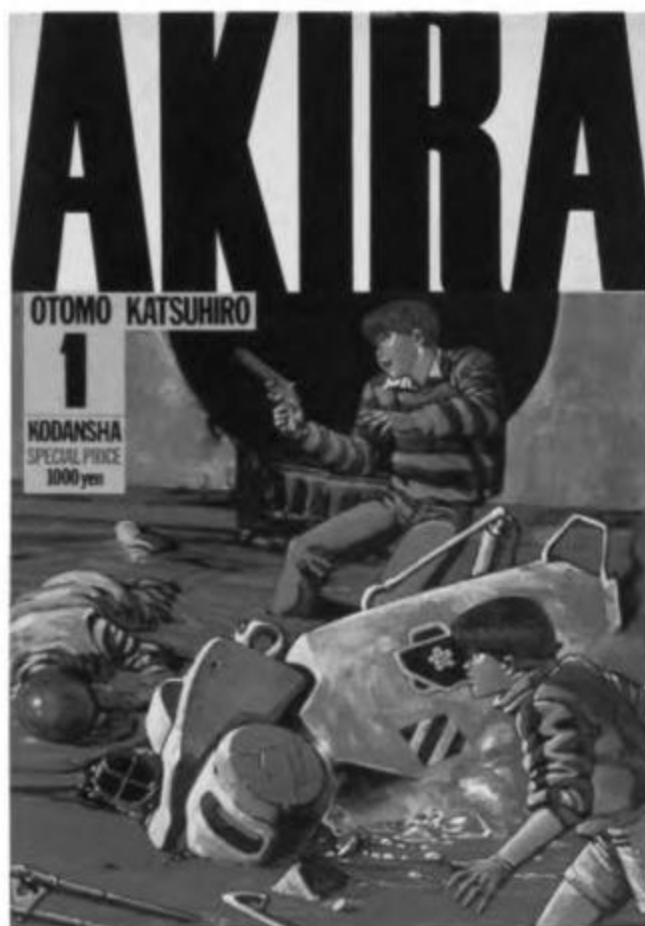
## 6. 原爆の記憶

見よ一筋の光さえ閉ざしてしまう  
裏切られて悲しみにくれた眼を  
見よ信じまいと笑う僕等の上に  
怒りの刃が打ちおろされんとす



Figure 1a.25  
Carpenters  
*Now & Then*, including "Yesterday Once More"  
「イエスタディ・ワンス・モア」収録のアルバム  
《ナウ・アンド・ゼン》  
1973 (original LP release)  
CD (cover)  
© 1973 A & M Records, Inc.





**Figure 1a.26**  
Katsuhiro Ōtomo  
*Akira*, vol. 1 (cover)  
『アキラ』第1巻(表紙)  
1984  
Book (publisher: Kodansha)  
© Mash-Room Co., Ltd., Tokyo. All Rights Reserved.

The gentler our nature the deeper its rage  
When that rage has erased  
every last kindness, all is for nought  
Come, let us sing now, the Ode to Joy

*Oh, clouds drifting in a clear blue sky  
Bird calls in forest and field  
My heart delighted, brimming with joy  
Our bright smiling faces exchanging looks*

(Kenji Endō, "Ode to Joy," 1972; lyrics by Kenji Endō  
[last verse by Tōichirō Iwasa], music by Ludwig van  
Beethoven)\*

The boom in Japanese science-fiction/fantasy anime was engendered by two works: *Space Battleship Yamato* and *Mobile Suit Gundam* (pls. 27, 30). Both works share a narrative genesis in a post-atomic world. And both are fundamental to the birth of *otaku* culture.

In *Space Battleship Yamato*, enemy aliens from the Gamilon empire attack the earth. The Gamilons launch a planetary bomb from a great distance, a bomb designed to accelerate radiation contamination and expedite their colonization of the planet. The land is deforested and the oceans run dry.

*Mobile Suit Gundam* opens with a plan to drop a space colony on the earth. In order to alleviate overpopulation, space colonies have been created at the Lagrange Points, places where the gravitational fields of the earth and the moon are neutralized. One of the colonies, which calls itself the Principality of Zeon, declares its independence from the Earth Federation and declares war. Launching a sneak attack, they take a space colony out of its orbit and drop it onto the earth. Billions die in the attack, both on the space colony and at the terrestrial point of impact, and the earth's collision with the massive projectile precipitates climate change. Earth, once the mother planet, enters a nuclear winter and becomes all but uninhabitable.

Planetary bombs, or space colonies falling to earth and exploding in blinding white light followed by brilliant red, were all common story elements in the manga and anime of the time. So many of these narratives begin in the catastrophic aftermath of an atomic explosion.

There is a longing for some fundamental human power to awaken when humanity is backed into a corner. Hayao Miyazaki's original manga and animated

全ての生物は僕等を噛み砕かんと  
復讐の眼を光らせ心中をせまる  
天地は僕等を同化せんものと  
大気は僕等をおしつつまんとす

優しきもののほど怒りは大きいもの  
その怒りが一つの優しさをも  
消し去った時にはもう終り  
さあ今こそ歌おう歓喜の歌を

※晴れたる青空漂う雲よ  
小鳥は歌えり林に野辺に  
心は楽しく歓喜あふれ  
見交す我等の明るき笑顔

(遠藤賢司「歓喜の歌」作詞・遠藤賢司、※岩佐  
東一郎 作曲・LUDWIG VAN BEETHOVEN  
1972年)\*

SFファンタジー界で日本アニメブームの起源となる作品が二つある。《宇宙戦艦ヤマト》そして《機動戦士ガンダム》(pls. 27, 30)。この二作品、共に物語の始まりは原爆投下後の世界設定を基盤にしている。そして時代を前後して、おたくカルチャーを誕生させた核となった作品でもある。

《宇宙戦艦ヤマト》では地球が敵宇宙人の帝国ガミラスからの攻撃を受ける。遙か彼方から地球上に落とされる遊星爆弾はガミラス人が移住し易いように放射能汚染を促進させる爆弾だ。地球は赤茶色に変色し、海は枯れている。

一方《機動戦士ガンダム》の物語はスペースコロニーを宇宙から地球上に落とす設定から始まる。人口過剰に対処するため、宇宙空間の地球と月の重力中和点にスペースコロニー群を建設。そのコロニーの一つ、サイド3がジオン公国を名乗り、地球連邦政府に対して独立を宣言、宣戦布告する。先制攻撃としてスペースコロニーを地球に落下させ、その攻撃によって、コロニー市民と落下地点の地域住民が数億人規模で死亡する。また、大質量の落下が引き起こした気象変動により、本来母星である地球は、核の冬的な環境になってしまい、決して住み良い環境ではなくなっている、という設定だ。

遊星爆弾、スペースコロニーが地球と接触して爆発した直後の真っ白な光、続く真っ赤な背景は、当時のマンガ、アニメのお話しの出

\* Lyrics reprinted with permission  
© 1972 by Universal Music Publishing K.K.



film, *Nausicaä of the Valley of the Wind*, also begins in a world that has suffered a man-made apocalypse. This is true of Ōtomo's *Akira* as well.

We feel an abiding sense of righteous indignation at the use of atomic bombs to bring the Pacific War to a close. We level cheap shots at the Japanese government, which placed Japan in that final scenario and then concealed the truth about the bombs' effects. We feel complex emotions towards the Americans who thrust the terror of nuclear annihilation upon Japan. Added to this is our own cowardly rage for accepting media control as a necessary evil. All of this simmered in the Japanese consciousness as dogma without direction. When these contexts emerged, the message reached its audience in the guise of children's programming; because reality was portrayed through anime, Japan finally discovered genuine respect for its creators.

In Japanese elementary schools, we do not learn that our country has been managed in an incomplete, tentative fashion ever since the loss of the war. Nor do we seriously grapple with the issue as adults. But everyone recognizes the discomfort generated by this unnatural state of affairs. Japan is well established as a nation unable to address its bad blood. But at least the truth survives, alive and well, in stories told to children. Perhaps it's fair to say that the unique sympathies we label as *otaku* were born the moment Japan comprehended the sincerity of these storytellers.

## 7. An Endless Summer Vacation

Oh summer sunset past the view in the slow days  
Orange days, orange sky in the slow days

The long, long summer vacation never seems to end  
I dream of becoming someone else, with the face of  
my childhood

Oh yeah, one faint memory upon another  
Oh yeah, they determine who we are

Oh summer sunset, orange circle in the sunset sky  
That too-smooth color, packed with drama, story told  
too often

だしとしては通例な物であった。そういった原爆的な爆裂後のカタストロフの中からの物語の想起はあまりにも多い。

そういった絶体絶命時に、覚醒して欲しい人間の底力への希求。宮崎駿のオリジナル・マンガとアニメーション《風の谷のナウシカ》も人為的な終末後の世界から物語が始まる。大友克洋《AKIRA》しかりだ。

原爆投下による太平洋戦争終幕への終わらぬ義憤。そういった幕引きしか出来ず、事実をも隠蔽し続けた日本政府への当てつけ。原爆の壊滅的恐怖を日本に落としたアメリカに対しての複雑な感情。メディアコントロールされてしまい、その行為が必要悪と刷り込まれてしまった事に対しての自分自身への腑抜けた怒り。それらが行き場の無いドグマとなって日本人の中に渦巻いていた。こうした設定が登場した瞬間は、子供向けの番組として姿を変えたメッセージが届き、アニメなのにリアルである事で、制作者たちに対しての正直な表現者としての敬意がはじめて出て来た瞬間でもある。

日本が戦争に敗北して国家として不完全な形で暫定的に運営されているということは、小中学校では何も教えられない。そして成人したとしても真剣に考えもしない。しかし、その不自然さに誰もが居心地の悪さを感じている。わだかまる何事に対しても不能な日本という国の設定。その中でせめてもの本音が子供相手のお話しの中に息づいている。制作者たちの真摯な製作姿勢が理解出来た時、おたくと言う特殊なシンパが作り出されたとも言えよう。

## 7. 終わらない夏休み

Oh Summer Sunset Past The View In The  
Slow Days  
Orange Days, Orange Sky In The Slow  
Days

長い 長い 夏休みは 終わりそうで終わらないんだ  
別人になる 夢を見る 子供の頃の顔をする

oh Yeah 思い出は 淡く淡く積み重なれて  
oh Yeah 僕らを決めつけたりする

Oh Summer Sunset 夕焼け空 オレンジ色



Figure 1a.27  
Fishmans  
...*Something in the Air*, including "Slow Days"  
「スロウデイズ」収録のアルバム《空中キャンプ》  
1996  
CD (cover)  
Courtesy Universal Music K.K.



\* Lyrics reprinted with permission  
 Slow Days  
 Words and Music by Shinji Satō  
 Copyright © 1996 by Fuji Pacific Music Inc.  
 All Rights Administered by Songs of Windwept Pacific  
 All Rights Reserved. Used by Permission

Oh yeah, I can't get to feeling naïve

Oh yeah, life's not that big a deal

In the everyday with nothing lost, we feel fine

From beyond the horizon, the same sound as always

Spending these days like I'm bored

Gotta give these days a hard time, too

(Fishmans, "Slow Days," 1996; lyrics and music  
 by Shinji Satō)\*

The first atomic bomb hit on August 6, at the height of summer. The war was over. Summer is the season when the story ends and hell begins. Peace was immediately transformed by a unique sense of time. The blinding white light of the sun and the light of the atomic bomb coalesced, delineating the beginning and end of the narrative.

Postwar Japanese narrative themes jumble summer vacations together with leukemia; many tell stories of doomed love. This still holds true today, as proven by the enormous success of the 2004 movie *Crying Out Love from the Center of the World*, based on a novel by Kyōichi Katayama that sold an incredible

したまんまる

ドラマつまった 語りすぎた 調子のいいあの  
 色さ

oh Yeah ナイーヴな気持ちなんかにやならない

oh Yeah 人生は大げさなものじゃない

何も減らない毎日に ポクらはスツとするのさ

水平線の向こうから 昔と同じ音がする アー

こんな毎日を だるそうに過ごしている

この毎日に とりあえず文句つける

(フィッシュマンズ「SLOW DAYS」

作詞作曲・佐藤伸治 1996年)\*

原爆は日本の真夏、8月6日に落ちた。そして戦争は終わったのだ。夏は、物語が終わり、そして地獄の時間が始まる季節なのだ。平和は瞬時に特別な時間感覚へと変容して行った。真っ白な太陽の光と原爆の光が合体し、そこが物語の起点終点となっている。

戦後日本の物語のテーマには夏休みと白血病が混在し、その中での悲恋物語が多い。それは現代でも十分に有効で2004年に映画が大

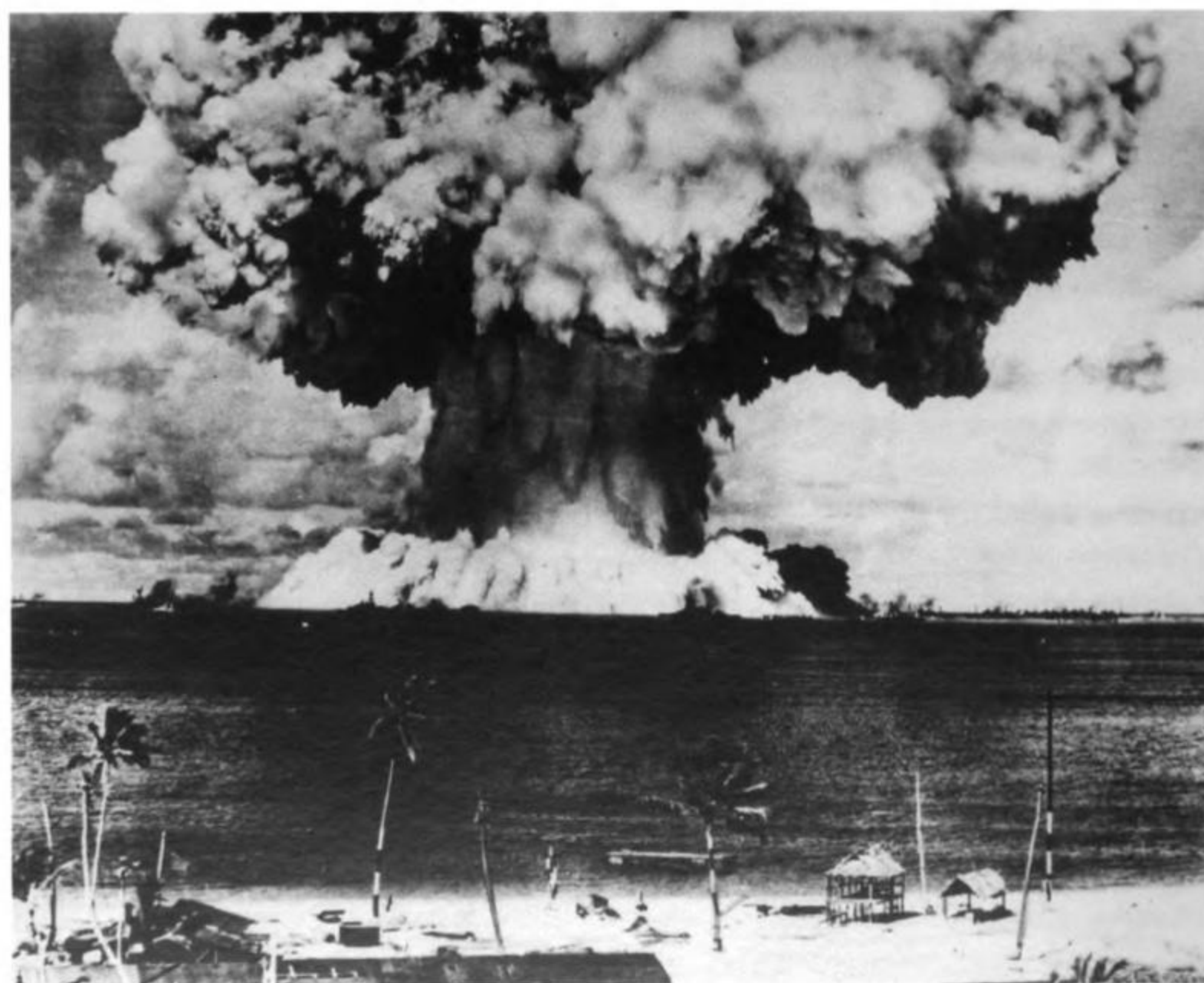


Figure 1a.28

Mushroom cloud of the hydrogen bomb "Bravo,"  
 detonated at Bikini Atoll on March 1, 1954  
 1954年3月1日ビキニ環礁で爆破実験された水爆  
 「ブラボー」のキノコ雲

© The Mainichi Newspapers



three million copies upon publication. Indeed, the story begins with a heroine who has leukemia.

The protagonist, Sakutarō (named after the poet Sakutarō Hagiwara), is a high-school junior in a regional city. The story opens with the death of his girlfriend, Aki. Saku and Aki's friendship goes back to middle school, but they first become romantically involved as sophomores. In the second semester of his junior year, Saku learns that Aki has leukemia. Her parents ask Saku to take their daughter to Australia when she recovers. Saku buys tickets and sneaks Aki out of the hospital on her birthday; they celebrate with a cake on the train to the airport. Aki collapses at the airport, and Saku cries out for help. Aki is rushed back to the hospital, only to die. Several years later, the adult Saku returns to his hometown with his new lover. The high-school campus is rife with memories of Aki. Amid a flurry of cherry blossoms, Saku quietly scatters Aki's ashes from a glass bottle, which he has kept since her death.

Art critic Noi Sawaragi has studied the frequent appearance of leukemia as a motif in tragic love stories, noting, "It derives from the radioactive fallout in the aftermath of Hiroshima, Nagasaki, and the Marshall Islands hydrogen bomb tests."

Sawaragi and I were both born in 1962. We were born into the period of Japan's rapid economic growth, not a time of remarkable social tumult. Our generation coincides with the first *otaku* generation. (For the record, Sawaragi is not an *otaku*.) Deeply influenced by TV media at the dawn of the TV age, we have been dubbed "The TV generation." The transition from black and white to color, JFK's assassination, the Vietnam War, the moon landing, and archival footage of World War II: we've been deluged by these images. And we've wondered, why does Japan have a military if we've abandoned war? The reason remained in limbo. Because any child, seeing that archival war footage, must have asked his parents, "Why did we lose the war?" "What are the Self Defense Forces?" Our parents would have cited the atomic bombs and disparities in economic power. A military based on equivocation, parents stuck trying to explain the contradictions between the Peace Constitution and the Self Defense Forces: everything in Japan is ambiguous. Our generation swallowed its profound frustration at the rift between reality and the information available in the media, and it festered inside



Figure 1a.29

The ship *Daigo Fukuryū Maru* at Daigo Fukuryū Maru Exhibition Hall, Tokyo  
第五福竜丸展示館に展示された第五福竜丸  
Courtesy Daigo Fukuryū Maru Exhibition Hall

ヒット、原作も小説では驚愕の300万部を売り上げた『世界の中心で愛をさけぶ』でも、このアングルはリアリティーを持ち、まさにヒロインが白血病の設定で話が起動している。

主人公、サクこと朔太郎(男性)は、地方都市に住む高校二年生(名前は作家の萩原朔太郎から取っている)、物語はアキ(女性)という名の恋人の死から始まる。中学生時代から友人でありそして高校一年生の時、はっきりと異性として意識し始めたサクとアキ。サクは高次の二学期にアキが白血病であることを知る。病状が良くなったなら一緒にオーストラリアに行きたくないとアキの両親から頼まれ、サクはアキの誕生日に合わせて航空チケットを手配、病院から抜け出したアキと空港までの電車の中でケーキで誕生祝いをする。空港で倒れるアキ。「お願いします。助けて下さい」と連呼するサク。病院に運び込まれるがアキは死ぬ。数年後、大人になったサクは新しい恋人と帰郷。アキの思い出がいっぱいの郷里の学校のグラウンド。サクは桜吹雪の中で、いつも小さな硝子瓶に入れて持っていたアキの遺骨を静かにまく。

こうした悲恋ものへの頻繁な白血病登場の起源を、美術評論家榎本野衣は「それは広島・長崎への原爆の後遺症や、マーシャル諸島あたりの水爆実験に起因しているんだよ」と言った。

榎木も私も同年の生まれだ。1962年。特別な激動の時代でも何でも無く、高度成長に向かう日本社会の中で生まれた。そして我々の世代





**Figure 1a.30**  
Noi Sawaragi  
*World War and World Fairs* (cover)  
『戦争と万博』(表紙)  
2005  
Book (publisher: Bijutsu Shuppan-Sha)  
© 2005 Noi Sawaragi/Bijutsu Shuppan-Sha, Ltd

us. This created our pathological obsession with reality and realism, as we attempted to identify the source of our frustration.

The leukemia angle and its origins: atomic bombs and hydrogen bomb tests.

I quote the iconic encounter of the fishing boat *Daigo Fukuryū Maru* with a hydrogen bomb test, so familiar to the Japanese, from Noi Sawaragi's latest book, *World War and World Fairs* (Bijutsu Shuppan-sha, 2005). It illustrates the origins of the never-ending atomic bomb scenario.

On March 1, 1954, the *Daigo Fukuryū Maru* was exposed to radiation from a hydrogen bomb test....

Hoping to compensate for poor fishing off the shores of Midway, the *Daigo Fukuryū Maru* sped towards the Marshall Islands. On March 1, as the ship pulled in its catch, a ball of fire something like the sun rose in the distance, followed by concussive waves. Rain mixed with particles like white sand fell over the crewmembers as they hurried back to port. These were the "ashes of death." They invaded the fishermen's bodies without mercy through the mucous membranes of the eyes and nose, contaminating them with radiation from the inside out; on September 23 of that year, the first of the crew members, Aikichi Kuboyama, died. The health of the remaining twenty-three crew members (whose average age was twenty-five at the time) continued to suffer from long-term radiation side effects, and many have already passed away, due to liver cancer and other afflictions....

The many hydrogen bombs tested in the Marshall Islands during this era were born of the acceleration of the U.S.-Soviet nuclear test race. In order to generate explosions significantly more powerful than those of the atomic bombs, the United States was already employing "3F Bombs." These bombs exploded in a three-phase process of fission-fusion-fission, and bomb casings were frequently coated with depleted uranium. "Bravo" (an unforgivable name), a hydrogen bomb that shocked even its creators with its demonic destructive force, was a natural extension of 3F strategies.

Its fifteen-megaton power remains beyond imagination. By some calculations, the total TNT tonnage deployed by both sides over the four-year Japan-U.S.

はおたく第一世代でもある。(ちなみに榎木はおたくではない)。我々はテレビ世代とも言われ、大いにテレビメディアから影響を受けた。テレビ黎明期。白黒画像からカラーへの変遷。JFKの銃撃事件、ベトナム戦争、月着陸、そして第二次世界大戦の記録映像。これらを浴びる程見た。そして思った。なぜ今日本は戦争を放棄しつつ、軍が存在しているのか？その理由が宙ぶらりんである事を。なぜなら当時の記録映像を見た子供たちは誰もが親に聞いたはずだ。「なんで戦争に負けたの？」「自衛隊って何？」敗戦の理由は原爆投下と経済力の格差をその根拠に。詭弁としての軍隊、自衛隊においては憲法との矛盾を説明するに留まってしまう。何もかもが曖昧な日本。メディアから伝えられてくる情報と現実との歪みを、我々の世代はなんとも歯がゆい思いで澁にしていた。故にリアリティー、リアリズムに対しては病的なこだわりを見せ、歯がゆさの原因を突き止めようとした。

白血病アングル、その起源。原爆投下、水爆実験。

美術評論家、榎木野衣の最新著作『戦争と万博』(美術出版社 2005年)から日本人にはなじみのある第五福竜丸、水爆実験遭遇事件前後のエピソードを引用したい。そこには終わらない原爆のシナリオの根拠が描き出されている。

1954年3月1日に起きた、第五福竜丸の水爆実験被爆事件だ。(中略)

第五福竜丸は、ミッドウェイ沖での不漁を挽回するため、急速、マーシャル諸島へと向かった。3月1日、漁を終えようとしていた第五福竜丸の彼方で、太陽のような火の玉が立ち上がり、衝撃波がこれに続いた。直後から白い砂のような粒子が混じった雨が降り、帰港しようと急ぐ船員達へと降り注いだ。「死の灰」だった。雨は目や鼻といった粘膜から体内へと容赦なく侵入し、その身体を内部から放射性物質で汚染し、同年9月23日、乗組員のひとり久保山愛吉を死に至らしめた。その後も、第五福竜丸の船員23名(当時平均年齢25歳)の健康被爆は長く続き、すでに多くの人が肝臓癌を始めとする疾患で他界している。(中略)

この時期にマーシャル諸島で使われた水爆の数々は、米ソの核実験競争が白熱するなかで産み落とされている。原爆で採用された



War amounted to three megatons. Imagine an explosion five times that powerful unleashed in an instant upon a coral reef protected only by beautiful, emerald green waters. But the terror of Bravo lay not only in its destructive force. The mushroom cloud it generated rose into the stratosphere, scattering its massive radioactive material into the jet stream, where it circulated over the world....

In fact, Japan's Pacific coastline experienced heavily radioactive rains in Bravo's wake. In May 1954, Japan reported a Geiger count rate of 86 thousand counts per minute per liter of rainwater. (pp. 332-36)

The Japanese were exposed to radiation from the atomic bomb blasts and then again through hydrogen bomb tests. A blast of pure white light, a summer eternally seared. That orange-colored circle, leukemia, and summer vacation. My own consolation, a still endless summer vacation. The unending pain, the festering, seeks to break out of this dilemma.

## 8. The Beast that Shouted Love at the Heart of the World

The creators of *DAICON IV Opening Animation* would come to occupy a central place in the current anime world. The key members of the DAICON group opened the science-fiction store General Products, which was professionally incorporated as Gainax in 1984 upon production of the feature-length anime *The Wings of Honneamise* (released in 1987). *Neon Genesis Evangelion* (pl. 33), written and directed by Hideaki Anno and produced by Gainax, is the landmark *otaku* anime film, which marked the most brilliant moment of *otaku* subculture.

*Evangelion* became an explosive hit immediately after the twenty-six original episodes were first broadcast on television in 1995-96. Caught up in the cult-like fervor surrounding the work, fans willingly accepted the controversial and irregular release of the subsequent film: unable to complete it on time, Gainax released an unfinished version to theaters in March 1997 and released the final version a few months later as a different film. This phenomenon points to the complicit relationship by then formed in the world of animation between the creators and the audience, which recognized *Evangelion* as an instant entertainment

核分裂エネルギーから、さらなる大量破壊を導くため、すでにアメリカは「3F爆弾」を使用していた。これは、核分裂(Fission)、核融合(Fusion)、核分裂(Fission)の順に沿って三重構造で起爆し、外皮部分にはしばしば「劣化ウラン」が使われたという。そして、その延長線上に、実験の当事者すら予想できないほどの悪魔的な破壊力を備えていたのが、水爆「ブラボー」(それにしてもふざけた名前だ)であった。

とにかく、水爆ブラボーの破壊力15メガトンというのは、想像を絶している。一説によると、四年にわたる日米戦争で使われたすべてのTNT火薬を合算しても、三メガトンにしかないという。その五倍もの破壊が、美しいエメラルドグリーンの海に守られた珊瑚礁の一角で、瞬時に起こったのである。けれども、ブラボーの恐怖は破壊力だけではない。その生み出した巨大なキノコ雲は成層圏にまで達し、まき散らされた多量の放射性物質はジェット気流に乗って世界中を循環したはずだ。(中略)

事実、この事件の直後から、日本全国の大平洋沿岸地域で強い放射性降雨があり、同年五月には京都で毎分一リットルあたりガイガーカウントで八万六千回を数えたことが報道されている。(332-36頁より)

我々日本人は原爆の投下で被爆し、そしてもう一度、遠い太平洋上の水爆実験でも被爆した。真っ白な光の発射、永遠に焼き付けられた夏。白血病。そして夏休み。自分のための慰み、夏休みはまだ終わらない。終わる事が出来ない痛みは、澱は、問題突破の出口を未だに探し続けている。

## 8. 『世界の中心でアイを叫んだだけのもの』

《DAICON IV OPENING ANIMATION》を作ったスタッフは集合離散して現在のアニメーション業界の中核を担っているが、その中心メンバーがSFショップのゼネラルプロダクツを開店、さらに1984年に《王立宇宙軍 オネアミスの翼》(1987年公開)という作品制作をきっかけにガイナックスというプロのアニメーション制作会社を立ち上げた。そのガイナックス制作のおたくアニメの最高傑作にしてクライマックス的作品が庵野秀明脚本・監督《新



Figure 1a.31  
The Wings of Honneamise  
王立宇宙軍 オネアミスの翼  
1987  
Video of anime film  
(cover of first edition, released in May 1987)  
© BANDA VISUAL/GAINAX





**Figure 1a.32**  
Harlan Ellison  
*The Beast That Shouted Love at the Heart of the World* (cover)  
『世界の中心で愛を叫んだけもの』(表紙)  
1969  
Book (publisher: Avon; paperback edition: New American Library, 1974)  
Reprinted by permission of HarperCollins Publishers Inc.  
© 1969 by Harlan Ellison

classic. The original TV series and the subsequent feature films attracted not only anime fans but also young culture-lovers and anime veterans who had outgrown *otaku* obsessions. *Evangeliion* is an unsurpassed milestone in the history of *otaku* culture.

The story is set in 2015, fifteen years after the Second Impact, a deadly cataclysm of global magnitude that originated in Antarctica. The new city of Tokyo 3 is suddenly attacked by "Angels," unidentified enemies that take various forms including gigantic creatures and a computer virus. NERV, a special U.N. agency charged with fighting the invaders, deploys Evangelions, all-purpose humanoid weapons piloted by three specially chosen fourteen-year-old kids (Shinji, Rei, and Asuka).

A complex amalgam of science fiction and human drama in the form of robot anime, *Evangeliion* showcased Gainax's skillful animation, along with Anno's bold use of white-on-black subtitle graphics and speedy, almost subliminal construction of action sequences. In many ways, *Evangeliion* is a meta-*otaku* film, through which Anno, himself an *otaku*, strove to transcend the *otaku* tradition.

While dutifully paying homage to the pop- and *otaku*-culture landmarks that preceded it, *Evangeliion* pushed its depiction of the psychological and emotional struggles of the young motherless pilots to the extreme. The final scenes were presented in a few different forms and media, including the original TV version, the feature-film version, and finally the DVD version, which combined the preceding two. Each was unfailingly controversial. Especially shocking were the final two episodes of the TV series, which unconventionally mix anime scenes with drawings and video footage. These episodes focus on Shinji, the central character among the pilots, and his painful search for what his life means both as a person and as an Evangelion pilot. With the purposeless Shinji's interior drama taking center stage, *Evangeliion* is the endpoint of the postwar lineage of *otaku* favorites—from *Godzilla* to the *Ultra* series to *Yamato* to *Gundam*—in which hero-figures increasingly question and agonize over their righteous missions to defend the earth and humanity.

The final sequence of the theater version, which incorporated scenes from the TV version in a somewhat confusing manner, constituted the apogee of *otaku* anime.

世紀エヴァンゲリオン》(pl. 33)だ。

テレビ・シリーズは1995-96年全26話で放映。テレビ放映開始時より話題となり本放映終了後爆発的な人気を博し、そのカルトフィーバーは劇場用長編作品が公開時期に完成が間に合わず、未完成の作品を劇場公開、数ヶ月後に完全完成版を別作品として公開するといういびつな発表をも容認した。つまりは制作者、観客双方の共犯関係がこうしたエンターテインメントの定番と認識出来る素地がアニメ業界に出来ていたことと言えよう。劇場版とあわせて、従来のアニメファンだけでなく、若手文化人からおたくを卒業したベテランの観客までも含めて幅広い層を巻き込み、現在に至るまでおたく文化の金字塔として他の追随を許していない。

設定は、2000年に南極大陸より広がった世界壊滅の危機「セカンドインパクト」から15年後の2015年。環境は常に夏の状態に固定化され海位は上昇。地形は変動。まさに終わらない夏がその舞台設定なのだ。第三新東京市は突如として、巨大生物やコンピューターウィルスなど様々な形態を持つ正体不明の侵略者「使徒」に襲撃される。国連の特務機関NERVは、汎用人型決戦兵器エヴァンゲリオンで使徒に対抗するため、そのパイロットとして14歳の少年少女三人を選ぶ。

《エヴァ》はSFに人間の心理ドラマを複雑に絡めたロボット・アニメだ。ガイナックスの卓越した作画技術、庵野の大胆な字幕使用、サブリミナル効果を狙っためくるめくカット構成など、おたくである庵野自らを乗り越えようとする、メタおたく的作品である。

先行するサブカルチャーやおたくカルチャーの作品群に熱烈なオマージュを捧げる一方で、《エヴァ》の真骨頂は、母親のいない若いパイロットたちの内面的葛藤の描写を徹底的に追及したところにある。ストーリーのラストシーンは何度か形を変え発表された。オリジナル・テレビ版。そして劇場版。最後にDVD発売時にそれらを統合した版。それぞれは常に大きな賛否の渦を巻き起こした。特に話題となったテレビ版最終二話では、アニメに線画や実写映像をミックスした独特の画面構成の中で主人公の碇シンジを中心にした内面劇が進む。目的を見失ったシンジは生きることの意味、エヴァのパイロットであることの意義を悲痛に問い続ける。単純な勧善懲悪劇を超えて、主人



The title of the final episode of the TV version is "The Beast that Shouted *Ai* at the Heart of the World." (The use of *katakana*, a Japanese syllabic script, for the word *ai* allows the term to carry the double meaning of homonyms "love" and "I.") Both the title and concept are borrowed from Harlan Ellison's eponymous science-fiction novel. In a contest pitting the audience (readers), who are normally on the receiving end of entertainment, against the author's vision, who can fly higher? How far can the audience both compel and follow the director's vision? With *Evangelion*, the director Anno raised a challenge to works that refused to allow audiences any escape from the reality of their own self-consciousness.

The subtitle to the film version's final sequence also alludes to science fiction, referencing the film *Charly* (based on Daniel Keyes's *Flowers for Algernon*), which was released in Japan as *Magokoro o kimi ni* (My heart to you). *Evangelion* also incorporated references and elements, such as the "Spear of Longinus" and "AT (Absolute Terror) Field," that were freely adapted from Judeo-Christian religious mysticism, psychology, biology, and a wide range of sources. Their juxtaposition with robots and anime provoked widespread speculation and much deeper readings. This simulation-based approach stood Japanese anime's fundamental disregard for dramatic themes on its head. But ultimately, by arousing sympathy in its audience, it laid bare a true *otaku* heart.

It is the final scene of the film version. When Shinji comes to he has been asleep, naked. Rei, also naked, straddles him, her hand poised to melt and fuse with Shinji's torso. The Humanity Complementation Program will ensure that all humans liquefy, fuse, and become one. The giant crucified on the cross deep beneath the special agency NERV is recognized as Lillith, and all humans are destined to merge with her, ultimately fusing into one. Lillith was the biblical Adam's first wife, but the children born of their union, Lilin, were regarded as demons; they represent humanity in the film.

Shinji: "Am I dead?"

Rei: "No, everything's just becoming one.  
This is exactly the world you dreamed of."

Shinji: "But this is different. This isn't it."

Rei: "If you wish for others to exist, once again,

公が地球や人類を守るという使命の正しさについて疑問を抱き、悩んでいくというおたく文化の系譜は、《ゴジラ》から《ウルトラ・シリーズ》、そして《ヤマト》や《ガンダム》を経て、ここに一つの到達点を迎える。

そして劇場版のラストシーンはテレビ版との呼応を行きつ戻りつしながら混乱と共におたくアニメーションの臨界点を出現させる。

テレビ版最終回のタイトルは「世界の中心でアイを叫んだだけのもの」。アメリカの60年代のSF作家ハーラン・エリスンの同名(「愛」の表記だけを変えたタイトル『世界に中心で愛をさけんだだけのもの』が原題)の小説より、タイトル、コンセプトの引用である。エンターテインメントを享受している観客(読者)と作者のイメージの飛翔比べ、読者がどれだけ作者に肉迫し、ついて来られるか。それはつまり観客(読者)が自己を認識せざるを得ない現実からの逃避を許さぬ作品の存在を突きつける、という手法を提示。

劇場版最終話のサブタイトルにもSF的作法的な隠喩が込められる。ダニエル・キイスのSF小説『アルジャーノンに花束を』を脚色した映画《まごころを君に》(原題《Charly》)を引用。他にも「ロンギヌスの槍」や「ATフィールド」など、ユダヤ=キリスト教的な神秘主義、心理学や生物学など広範な領域から引用翻案し、ロボット・アニメの中に併置に並べる手法が、無数の憶測を呼び寄せ、深読みを誘導していく。これは、根本的なドラマの主題を必要としない日本のアニメ事情を逆手に取ったシミュレーション的な手法でもある。しかしその終点にある、観客との共感の接点はおたくの心の本質を吐露する。

劇場版の最後のシーン。気がつくと全裸で寝ているシンジ。上にレイが全裸でまたがっている。レイの手はシンジの胸に溶け込み合体しようとしている。補完計画とはすべての人間が液状化し、合体して一つになっていくこと。特務機関ネルフの地下深く十字架の礎になっていた巨人はリリースであるとされ、そのリリースにすべての人類は融合していき、最終的に一つに溶けこんでいくことである。ちなみにリリースとはキリスト教のラビの説教文書にアダムの最初の妻として記載されている存在だが、アダムの間に生まれた子供はリリンという名の悪魔とされており、作品の中では人類はリリンであると説明されている。

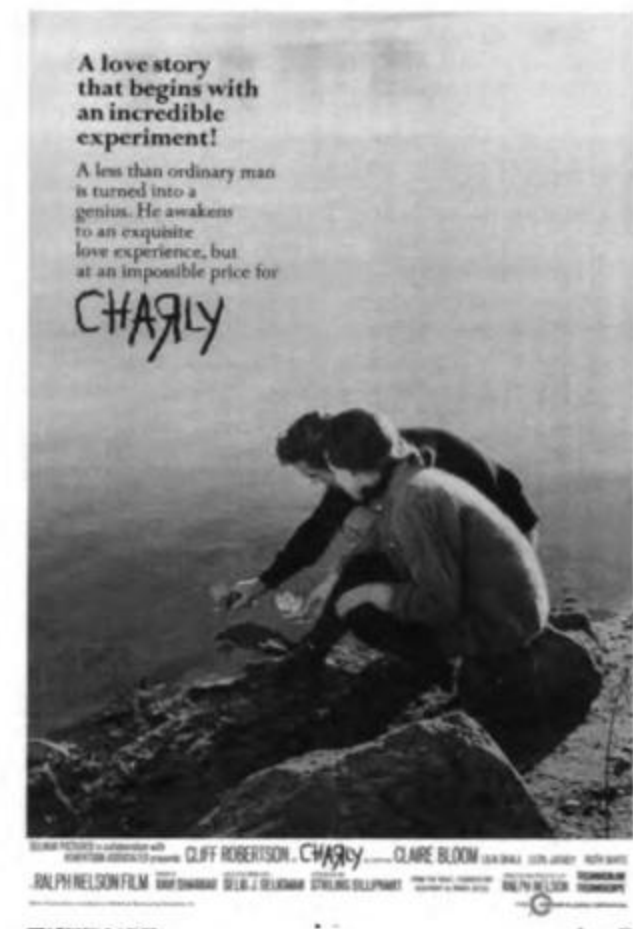


Figure 1a.33  
*Charly*  
まごころを君に  
1968  
Film poster  
© 1968 Cinema Releasing Corp



**Figure 1a.34**

Shinji and Rei merging, from *The End of Evangelion*  
《新世纪エヴァンゲリオン劇場版 Air/まごころを、君に》  
より「シンジとレイの合体」

1997

Anime film

© 1997 GAINAX/Project Eva M



the walls of your heart will pull you away from everyone else. A new terror of others will begin."  
Shinji: "That's fine."

Shinji removes his hand from Rei's torso and shakes her hand. Shinji chooses a world in which a barrier separates him from others. He notices the others again. Those who have already fused begin to reappear in individual silhouettes as each person regains his individuality. On the beach, Shinji is strangling Asuka. Asuka caresses his cheek with her injured right hand. As he releases his grip, Shinji weeps and a tear lands on Asuka's cheek. Asuka blurts out, "That's disgusting." "The End" appears in a corner of the frame, and abruptly, the film is over.

Shinji longs for the self that has split away from him to acknowledge his remaining self. He would like for his neighbors to acknowledge him as well. And so he rejects total fusion with Rei; but he's wary of the pain that accompanies interaction with others. Should he let himself become the object of another's love? Alone with Asuka, the only person left who may understand him, Shinji tries to kill her. But as he strangles her, Asuka extends her hand to him. She strokes his cheek. Skin touches skin. Primitive communication, ambitions derailed. Even though he attempts to kill her, Shinji wants Asuka to understand his real intention: that what he really seeks is simply himself. But he also knows that this is impossible. Seeing this pathetic side of

シンジ「僕は死んだの？」  
レイ「いえ全てがひとつになっているだけ。  
これがあなたの望んだ世界そのままよ」  
シンジ「でも、これは、違う。違うと思う。」  
レイ「他人の存在を今一度望めば、再び、心の  
壁が全ての人々を引き離すわ。また、他人の  
恐怖がはじまるわよ」  
シンジ「いいんだ」

シンジはレイの体から手を引き抜いて、レイと握手をする。自分と他者とを隔てる障壁がある世界を、シンジは選択したのだ。他者を自覚するシンジ。融合していた人々の形が再び現われ始め、人類はまた「個」に分離していく。海岸でアスカの首を締めているシンジ。アスカは、傷ついた右腕でシンジの頬を撫でる。シンジは首を締めている力をゆるめて、涙を流す。こぼれた涙がアスカの頬に。アスカがぼそっとつぶやいた。「気持ち悪い」。そして画面スミに終劇の文字が出て突然の終了。

シンジは自己が分裂しているもう一人の自分自身に、己の存在を分かって欲しい。出来うれば隣人にも分かって欲しい。故にレイとの完全合体を拒否したのだ。しかし個と個のコミュニケーションに痛みが伴う事には消極的だ。愛の対象になるのか否か、シンジはアスカを最後の理解者としての可能性を残したまま、殺そうとする。しかし首を絞めて殺す最中、アスカはシンジに手を差し伸べる。傷ついた右腕で



Shinji, Asuka mirrors the response of society. She asserts that she finds Shinji, who is only capable of self-involved communication, "disgusting."

In the last scene of Katayama's novel *Crying Out Love from the Center of the World*, the protagonist, Saku, has grown up. With a new lover in tow, he returns to a high-school campus drenched in memories of his dead lover. He is not in the least concerned that his new lover neither knows he lost Aki to leukemia nor appreciates his memories of the dead girl. In fact, his driving purpose is to reaffirm an enduring sentimentality that he has reserved entirely for himself, and it is this that triggers sympathy in the reader.

In *Evangelion*, Shinji would fulfill his desire to complete a solitary journey of the heart by murdering Asuka, his only counterpart.

The drama of this murder attempt exists on the level of a child who discovers the meaning of life by killing a frog. Such paralysis signifies both the *otaku's* apex and his genesis.

In a sense, the search for a place in the world, which so torments Anno's alter-ego Shinji, is the insurmount-

シンジの頬を撫でる。肌と肌が触れ合う。プリミティブなコミュニケーション。志半ばでの挫折。シンジは自身の行為の真意、つまりは自分自身を探し当てたいとする欲求を、殺そうとしたアスカに理解して欲しい。しかしそれは無理な事である事も十分わかっている。そんな女々しいシンジを見て、アスカは現実のリアリティーを提示する。自慰的なコミュニケーションしか出来ないシンジを「気持ち悪い」と喝破するのだ。

片山恭一の《世界の中心で愛をさけぶ》のラストシーンで主人公サクは大人になり新しい恋人と、病死したかつての恋人アキの思い出がいっぱいの郷里の学校のグラウンドを共に歩くが、新しい恋人にかつての恋人が白血病で死んだ事、その思い出を理解してもらわなくても問題は無い。むしろ自身のなかだけに「大切に」しまっている不倒のセンチメンタリズムを確認する事が重要であり、そこが読者の共感を得ている。

《エヴァ》でのシンジも、彼自身の心の旅の終幕を一人で迎えたい気持ち、一人だけの世界



Figure 1a.35  
Tsutomu Miyazaki's room, 1989  
宮崎勤の部屋(1989年)  
Photo: Kyodo News



able challenge facing Japan. Our relief at finally putting the trauma of the war behind us was brief, for we immediately were confronted by our inability to devise an independent future. Japan is now enmeshed in the search for what it means to have a self.

On the other hand, in his "journey to self-abandonment," Miura Jun, the man who coined the term *yuru chara*, asks whether or not there is a self worth searching for; the more such paradoxes emerge, the more a meaningless "journey of self-discovery," which offers no apparent or ultimate independence, becomes the theme of Japan.

### 9. Otaku

It is impossible to avoid *otaku* in any discussion of contemporary Japanese culture. Although some *otaku* prize themselves as "genetic" *otaku*, all are ultimately defined by their relentless references to a humiliated self. Though obsessed with personal taste and individualism, *otaku* can cultivate friendships based on shared interests. They excel at radicalizing insular information. They thoroughly reject those who stray outside the boundaries of shared interests.

Japanese society has consistently ridiculed *otaku* as a negative element, driving such personalities into the far corners of the social fabric.

There is a slight but absolute gulf between "subculture" and *otaku*. If we define subculture as "cool culture from abroad," *otaku* is "uncool indigenous Japanese culture"; as *otaku* insist, "at least it's home-grown." *Otaku* are mercurial, and embrace the internal contradiction of considering such definitions "un-*otaku*."

Nevertheless, the incident that spurred the impulse to purge *otaku* from the world exposes the stark reality of *otaku* anthropology for all to see. After the arrest of Tsutomu Miyazaki, a kidnapper and murderer of children, media images revealed his *otaku*-esque existence in a windowless room lined with wall-to-wall stacks of videos; the *otaku* lifestyle was thus demonized as a symbol of evil.

The *otaku* aspect of the cult group Aum Shinrikyō triggered a media bonanza, disseminating an impression of *otaku* as evil incarnate. From the amateurish technology of its self-produced propaganda videos and electrode-equipped helmets for followers, to the launch of its Mahāpōsha store selling cheap homemade computers in Akihabara (Tokyo's electronics district)

を絶対他者の女性、アスカを殺す事で完結させようと試みている。

子供がカエルを殺す事で命の意味を知るレベルでしかない殺人未遂劇。この不能感がおたくの頂点であり起点でもあるのだ。

ある意味、監督の魔野の分身でもあったシンジを悩ませる「私の居場所探し」の問題は、現代日本の突破不能な難問である。ようやく戦争のトラウマを乗り越えたか、と思ったのも束の間、その先を自力で作られぬジレンマの中、「私」の核を日本は今探している真っ只中なのである。

その一方、そもそも探すべき「私」があるのか、という問題を「ゆるキャラ」の名付け親みうらじゅんは「自分なくしの旅」というプロジェクトで提起している。こうしたテーマが逆説的に成立するほど、最終的には自立をする訳でもない、無意味な「自分探しの旅」は日本人のテーマとなっている。

### 9. おたく

今の日本文化を語る際に「おたく」を避ける事は不可能である。「遺伝子レベルで『おたく』である」事を誇りとするおたくもいるが、おたくの特性は卑下した自身を起点にした徹底した自己言及を繰り返すこと、とでもいえるだろうか。過度に趣味的で個人主義的だが、同一話題では友情を育める。局地的な情報の先鋭化は得意である。同一の趣味的な範疇からはずれる者に対しては極度に排他的である。

おたくは日本社会内では常にネガティブな存在として擲擲され続けて来た。そのパーソナリティーは常に社会の隅に追いやられるしかなかった。

サブカルチャーとおたくには少しばかりの溝があり、その溝は決定的だ。サブカルチャーが「カッコいい外来文化」であるとしたら、おたくは「カッコわるい日本固有の文化」であり、「そのみでも自家発電可能」というスタンスも特徴的であろう。「おたく」は可変的であり、また定義付けする事そのものが「おたく」的ではない、という矛盾を抱えている。

とはいえ、世のおたくを排除したい衝動を裏付けた事件はまさにおたく的な生態を赤裸々に社会に公開している。宮崎勤の幼女誘拐殺害事件で彼の部屋がメディアに公開された時、部屋に窓無くビデオが天井まで覆い尽くしてい



to raise cult funds, Aum Shinrikyō could be characterized by its wide-ranging *otaku*-esque behavior. The clincher was the sect's creation of a detoxification system dubbed "Cosmo Cleaner," a direct appropriation of the identically named radiation-disposal device prominently featured in *Space Battleship Yamato*. Aum Shinrikyō's *otaku* dimension had become so extreme that the group was perceived throughout Japan both as a laughingstock and as an incomprehensible species.

Yet *otaku* continue to proliferate, heedless of the criticism centered in society's reservations about such incidents, probably because *otaku* existence fits so effortlessly into Japanese lifestyles.

*Otaku* emerged in the late 1970s. Their forerunners were obsessed with accumulating information, and radicalized the critical assessment of TV animation, science fiction, and other subcultures then perceived as nothing more than children's entertainment. They comprised the growing fan base for *Space Battleship Yamato*; the intensely cliquish founding members of the special-effects science-fiction magazine *Uchūsen* (Spaceship), created in 1980 by Asahi Sonorama; and the DAICON group. The definitive *otaku* animation works, *Space Battleship Yamato* and *Mobile Suit Gundam*, are pivotal in the way that Marcel Duchamp's urinal is pivotal as a twentieth-century work of art; subsequent works are derived from interpretations and reinterpretations of these paradigms. Products aimed at this obsessive fan base still proliferate, and the *otaku* market continues to expand gradually, though it has already reached its peak.

The latest generation of *otaku* emerging in the post-Tsutomu Miyazaki era no longer exists in hermetic isolation. They have also ceased to attract social disdain. This is because *otaku* have proliferated so widely that they no longer form a minority. They are integrated so thoroughly into the mainstream that first-generation *otaku* have become difficult to distinguish from everyone else.

*Otaku* will never be outmoded and will continue to proliferate because they constantly transform themselves.

In every domain—from the world of games, to the Internet, to a world of pop-idols—*otaku* swiftly discover the loci of exchange between intense Eros and consciousness, never tiring in their efforts to fuse with such realms. Every *otaku* category sublimates into

たおたく的生活様式が映し出され、おたく的生活者は悪の象徴となった。

地下鉄サリンテロ事件を起こしたカルト宗教集団、オウム真理教の、過度におたく化した活動内容がメディアを騒がせ、おたくは悪であるという印象を流布した。自力で制作された稚拙な技術を使った布教アニメーションの制作や頭部に電極を仕込んだヘッドギアを信者に販売したり、秋葉原に「マハーボーシャ社」というパソコンショップを出店し、そこで自力で組み上げたパソコンを低価格で売り、教団の資金集めをしていたりと、おたく的活動内容はかなり広範囲に渡っていた。とどめは《宇宙戦艦ヤマト》作品中のキーアイテム、放射能除去装置、コスモクリーナーと同名の解毒システムを作り上げたこと。おたく的こだわりがあまりにも過度に行き届いていたことが、失笑と共に理解不能な生態であると広く社会に印象づけた。

しかしそんな事件に憚を覚した社会内風評にも頓着せず、おたくは増殖し続けた。それはおたくのありかたが日本人のライフスタイルに、無理なくフィットしているからであると言える。

おたくは1970年代後半から発生して来た。当時子供の慰みとしか認知されていなかったテレビアニメーション、SF等のサブカルチャーに極度の情報の蓄積と批評精神の先鋭化を施した者たち、《宇宙戦艦ヤマト》のファン上がりや、同人関係の中でも濃い人たちが集まって、1980年に創刊された朝日ソノラマの特撮SF雑誌『宇宙船』創刊メンバー、そしてDAICONの集団等がおたくのはしりと言える。アートで言えばマルセル・デュシャンの便器的な立ち位置の作品がおたく的アニメの基本、《宇宙戦艦ヤマト》と《機動戦士ガンダム》であり、その再解釈、再々解釈で作品が成立出来る。そんな過度なファンをターゲットにした作品の数は限りなく出現し続けている。そしておたくマーケットは一時の爆発期は過ぎたとはいえ、今もじわじわと拡大を続けている。

ただし現在進行形で宮崎勤の事件以降に登場した新世代おたくは、今までのような閉塞的なカテゴリーにのみ属するわけではない。そして社会的蔑視を受けてもいない。それは増殖しすぎており、マイノリティーではなくなってしまったからである。あまりにも社会に溶け



Figure 1a.36  
Spaceship, inaugural issue (cover)  
『宇宙船』創刊号(表紙)  
1980  
Magazine (publisher: Asahi Sonorama)  
Reproduced with permission of Asahi Sonorama



fantasy, fueled by gargantuan information stores, integrated research, and the *otaku* quest for Eros. As a result, although their world has begun to overlap with reality and *otaku* have gradually begun to merge with the mainstream, they remain unable to shed the air of the grotesque.

## 10. Seven-Eleven

Just one more, one more call from you and we can  
start over  
But if we keep this up, my memories of you will be  
destroyed  
I'll do my best  
I want to grow the teeny-tiny guts of a defeated athlete

These days, I play 'til around 8 or 9 p.m.  
I go to the convenience store, I go to the disco and watch  
rental videos with girls I don't know  
I don't know if this is as good as it gets, but none of it  
compares to you

In those days, I got drunk on Kahlua-milk  
These days I can drink bourbon-sodas with the guys,  
but I don't really like them

Let's get off the phone and meet in Roppongi,  
come meet me, now  
I want to make up with you, one more time,  
over Kahlua-milk

Girls are so fragile, which is why they need to be  
protected, as much as possible  
But I've never been able to be that kind of man, I'm sorry  
I'll do my best  
I want to grow the teeny-tiny guts of a defeated athlete

込んでおり、おたく第一世代にさえ、判別しがたくなって来ている。

「おたく」は変容する、変容するからこそ過去にならず、今も増殖中だ。

ゲーム、インターネット、アイドル、あらゆるカテゴリーの中に何らかの強烈なエロスとの意識の交換の場を素早く見つけ出し、そしてその世界と結合して行く努力を惜しまない。膨大な情報とその検索統合を燃料に、エロスへの欲望をエンジンに、あらゆる「おたく」カテゴリーはファンタジーに転化し続けている。それが、現実との擦り合わせが最近では可能になり、おたくがメジャー存在になりつつも、いまだに不気味さが拭えぬ理由でもあるのだ。

## 10. セブン-イレブン

あともう一回あなたから またもう一回の電話  
で僕らはでなおせる  
でも こういったことばかり続けたら あの  
思い出がだめになっていく  
がんばってみよう 優勝できなかったスポーツ  
マンみたいにちっちゃな根性身につけたい  
ここ最近の僕だったら だいたい午前8時か9時  
まで遊んでる  
ファミコンやって、ディスコに行って、知らない  
女の子とレンタルのビデオ見てる  
こんなんでもいいのか解らないけれど どんなも  
のでも君にかないやしない

あの頃の僕はカルアミルク飲めば赤くなってた  
よね  
今なら仲間とバーボンソーダ飲めるけれど本当  
はおいしいと思えない

電話なんかやめてさ 六本木で会おうよ いま  
すぐおいでよ



Figure 1a.37  
Store model for Seven-Eleven Japan  
セブン-イレブン(日本) 店舗模型  
© Seven-Eleven Japan Co., Ltd. All Rights Reserved



We're both stuck in our stupid little pride  
You treated me to Kahlua-milk on my birthday  
When I had one the other day, it made me want to cry

Let's get off the phone and meet in Roppongi,  
come meet me, now  
I want to make up with you, one more time, over  
Kahlua-milk

(Yasuyuki Okamura, "Kahlua-Milk," 1990; lyrics and  
music by Yasuyuki Okamura)\*

At the height of the bubble economy, from the mid-1980s to the early 1990s, Japan spent money. This economic frenzy, similar to the climate surrounding the rise of Pop Art in America, visited a Japanese culture grown obese from cultivation in a greenhouse. The vicissitudes of reality grew more compelling than fiction. With a manic feeling of having conquered the world, without any heed for the future, and trusting only the upward momentum of the bubble economy, we observed a mirage that bore us straight into the future. And when that mirage vanished, we felt relief, as if to say, "That's right, this is what reality looks like."

We realized that life was perfectly fine with just a modicum of joy. No need to party-hearty every day of your life. No one was starving, no one was that bored. If you were hungry, you'd go to the convenience store. In the mood to shop, you'd go to Don Quijote. And soon, the basis of everyday life depended on convenience stores and discount shops. The local convenience store is now a significant factor in apartment-hunting.

Seven-Eleven currently dominates the convenience-store market. The chain opened its first store in 1974 as a Japanese incarnation of American Southland Corporation's 7-Eleven. Employing distinctly Japanese distribution strategies—including completely computerized inventory controls, meticulous replenishment of perishable goods via nine deliveries per day, and the elimination of warehouses—Seven-Eleven currently controls 10,303 of Japan's 37,691 convenience stores, boasting the highest gross sales in the country, an annual total of more than 23 billion yen (nearly 222 million dollars).

The next revolutionary retail outlet to settle into the urban landscape was Don Quijote. It offers a unique "condensed array" retail space that suggests you've wandered into an Asian bazaar. Brand-name goods,

仲間おりしたいんだ もう一度 カルアミルクで

女の子って か弱いもんね だから庇ってあげ  
なきゃだめだよ できるだけ  
だけど全然 君にとって そんな男になれず終  
まいで ごめんなさい  
がんばってみるよ 優勝できなかったスポーツ  
マンみたいにちっちゃん根性身につけたい

ばかげたプライドからもうお互い 抜け出せず  
にいる

誕生日にくれたねカルアミルク この前飲んだ  
らなんだか泣けてきちゃったんだよ

電話なんかやめてさ 六本木で会おうよ いま  
すぐおいでよ

仲間おりしたいんだ もう一度 カルアミルクで  
(岡村靖幸「カルアミルク」 作詞作曲・岡村靖幸  
1990年)\*

バブル経済真っ只中80年代後半から90年代前半、日本は金を使った。温室でぶくぶくに培養された文化の中で、かつてのアメリカがPOPを発現させた時のような経済の狂乱が訪れた。フィクションよりも現実の変化の方がおもしろい。未来の予測も全くせずに、世の中に勝利したごとの浮かれ気分。バブル経済の右上がり成長を信じ、未来を瞬間に引き寄せる蜃気楼を見た。そしてその蜃気楼が消えた時、ほっとした。そう現実はこのまんだよ、と。

そこそこな喜びのみでも、充分生きて行ける事を確認した。なにも毎日がどんちゃん騒ぎになる必要も無い。餓えも無い。退屈も、それほどでもない。腹が減ったらコンビニだ。物色したけりゃドン・キホーテへ行け。そして生活全部の基盤はコンビニエンスストアと格安ショップが請け負う事になる。いまや、部屋探しに「近くのコンビニ」は大きな検討材料だ。

現在のコンビニの覇者はセブン-イレブンだ。アメリカのサウスランド社の「7-ELEVEN」の日本版として1974年に第1号店がオープン。コンピュータによる徹底した商品ごとの管理、一日九回の配送による食料品のきめ細かい補充と在庫置き場の撤廃など、日本流の流通戦略で日本にあるコンビニエンスストア3万7千691店舗のうち1万303店舗を占め、売り上げ高も2兆3千431億円とトップを誇る。



**Figure 1a.38**  
Bank Band  
*Sōshi sōai* (Like-minded musicians  
get together and jam; limited edition)  
《沿志奏逢》(LIMITED EDITION)  
2004  
CD (cover)  
© ap bank & OORONG/SHA

The CD *Sōshi sōai* consists of Bank Band's cover versions of songs by various artists, including "Kahlua-Milk" and "Ode to Joy" (quoted in the text). Bank Band was formed by Takeshi Kobayashi and Kazutoshi Sakurai to aid their non-profit organization, "ap bank," which makes loans to environmental projects. They seek meaning in history by archiving, respecting, and renewing it. Their goal is to travel along the vertical temporal axis of Japanese culture without reference to external factors.

日本のトップ・ミュージシャン小林武史と櫻井和寿を中心に設立された環境プロジェクトに融資を行う非営利団体「ap bank」。その一環として活動するBank Bandによるアルバム《沿志奏逢》は、カバー曲で構成されており、文中に引用した「カルアミルク」と「歓喜の歌」はその収録曲である。歴史をアーカイヴし、リスペクトし、リニューアルすることに意味を見出すこと、日本の文化の時間軸はやっと自前で垂直に行き来する事を望み始めた。

\*This is reprinted with a permission  
© Don Quijote Music, Inc.





**Figure 1a.39**  
Miura Jun  
Miura Jun's Yuru Chara Show  
みうらじゅんのゆるキャラショー  
2004  
DVD (cover)  
© 2003 Miura Jun/ARK/ENGINE NETWORK

electronics, and apparel are displayed in an environment reminiscent of a tropical jungle, which customers can "explore" as they shop. It is the thrill of wandering into a maze. Don Quijote's forty thousand products vary constantly, and it is the only place in the world where Louis Vuitton bags can be seen next to toilet paper.

The stores are open day and night, but the quintessential Don Quijote experience unfolds late at night: peak sales hours fall between 10 p.m. and midnight. Unlike the late-night markets of convenience stores, where customers make purchases to satisfy immediate needs, young people flock to Don Quijote nightly in order to "kill time" in a new kind of urban amusement, like moths to a flashlight.

The capitalist economy has become the world's philosophy. It proliferates because it offers the image of a society where life is easy and no one starves. Pleasure motivates everything. People create environments spurred by their own desires. In Japan today, we've nearly perfected a living environment based on consumer supremacy that's very comfortable, easy, and nearly stress-free.

If you have a convenience store, you'll be fine. For a little entertainment, check out Don Quijote. Your scenario for a happy society free of starvation is now complete.

## 11. Yuru Chara

Japan is a treasure trove of *kawaii* characters: Hello Kitty, Pokémon, Doraemon, TarePanda ("Drooping Panda"), and Anpanman ("Bean-Paste Bread Man")—the list goes on and on. By now, *kawaii* has even entered the global vocabulary.

These characters, which first won popularity with children, either were spun off from manga and anime or were corporate icons; all were regarded as promotional products. At this point, countless characters are generated exclusively for merchandising, supported by a flood of specialty magazines featuring such products. *Kawaii* characters, upheld by a global market, are now in riotous proliferation.

Today, with the character boom at its height, one branch of these creatures has already fallen by the wayside. Miura Jun, the multitalented popular illustrator and creator of up-to-the-minute slang—a veritable subculture king with links to the *otaku* world—has delved into this hopeless, stranded population, infus-

その次の革命的なショップとして都会に定着したのが、ドン・キホーテである。アジアのパザールに迷いこんだような、独特の「圧縮陳列」という売り場作り。ブランド品、電気製品、アパレルなどが熱帯雨林のジャングルのように陳列されて、客はその中を「探検」しながら買い物をする。迷路に迷いこむ快感。四万種もの商品は常に変化し、ルイ・ヴィトンとトイレットペーパーが同居する姿も、この店ならではの光景だろう。

昼間も開いているが、ドン・キホーテが「らしさ」を発揮するのは深夜。もっとも売れる時間帯も夜中の10時から深夜0時半である。同じナイトマーケットでも、「いまほしいものが手に入る」コンビニエンス・ストアとは違う、「時間を潰せる」都会の新しいアミューズメントとして、毎晩蛍光灯に集まる蛾のように若者が集まってくる。

世界は資本主義経済が哲学となった。その基本はより暮らし易い、飢えない社会を作る事である、故にここまで世界に蔓延している訳だ。快楽はすべての動力である。人は自分の欲望に動かされて環境を作り上げる。お客様至上主義でより快適な、簡単な、ストレスレスな生活環境は、今の日本ではおおかた完璧になって来ている。

コンビニがあれば事は足りている。少しのエンターテインはドン・キホーテ。飢えない社会の幸福なシナリオは完成した。

## 11. ゆるキャラ

日本はかわいいキャラクターの宝庫だ。キティちゃん、ポケモン、ドラえもん、たればんだ、アンパンマンと枚挙に暇が無い。Kawaiiは既に世界言語にもなっている。

かつて子供たちの人気を得たキャラクターたちは、マンガやアニメの原作があったり、企業のアイコンとして登場し、プロモーションアイテムの派生製品として扱われていた。しかし今は初めからマーチャンダイズ・ビジネスのためだけに作られるキャラクターが無数に生み出されており、自社製のキャラクターを売り込むための専門誌も続々誕生している。かわいいキャラクターはユニバーサルなマーケットの後押しを得て今まさに百花繚乱の様を呈している。

キャラ全盛の現代、メインストリームからこ



ing it with newfound significance and reinventing its members as *yuru chara* (pl. 32).

The Japanese term *yurui* suggests a sense of looseness and lethargy. Combine the abbreviation *yuru*, from *yurui*, with *chara*, from "characters," to form *yuru chara*. Miura first coined the term to describe the characters created independently by regional municipalities and tourist boards. He justifies their existence from an animistic point of view, employing his own rhetoric, but it is possible to evaluate them from another perspective: art criticism and appreciation.

Like *wabi* and *sabi*, synonyms for Japanese aesthetic sensibilities, *yurui* evades ready translation. The best way to comprehend the term is to place it along the extended lineage of words such as *aware* (sensitivity or subjective emotion) and *okashi* (emotional attraction), which appeal to human emotion.

A prime candidate for a historical precedent is *In the Cool of the Evening*, by Kusumi Morikage, an ink artist of the Edo period (1615–1868). According to the art critic Nobuo Tsuji, author of *The Lineage of the Extraordinary* (1970),

Many [nature scenes] are passive and drenched in an admiring, empathic tone, as though infused with a sense of *aware*. We must not, however, overlook the fact that, among Japanese depictions of nature, although all stem from the same roots of emotional empathy towards nature, there are those that stand apart by projecting active feeling towards the liveliness and energy of nature. This distinguishes the spirit of *aware* from the spirit of *okashi*, as observed by Yoshie Okazaki, delineating works infused with the cheerfulness of a heart open to its subject. (*The History of Japanese Art 7: How to Look at Japanese Art*, Iwanami Shoten, 1992, p. 21)

We may thus discover the inevitability of *yurui* within the trajectory of Japanese history.

In addition, the transition from *kawaii* to *yurui* reflects a significant degree of sexual incapacity, or a sense of impotence. There are no dramatic stories linked to these characters, which convey only a sense of lethargy to their audience. Embodying only opportunism by default, lives are bestowed on these creatures in the service of effervescent public events. Each sports expressions "spaced-out with peace." *Yuru chara* stand

ぼれ落ちるキャラクターも続々と出現している。そのこぼれたキャラの中からさらにどうしようもない物の中に意味を見つけ出し再認識させたもの、それが人気イラストレーターであり流行語を頻繁に生み出すサブカルチャー・キングにしておたく界にもリンク可能な、マルチタレント、みうらじゅんの「ゆるキャラ」(pl. 32)だ。

脱力した感覚を表わす「ゆるい」。ゆる=ゆるい、キャラ=キャラクターを合体し「ゆるいキャラクター」を略して「ゆるキャラ」という。みうらの造語、発明で、地方自治体や観光協会などが独自制作した。アニミズム的な視点から、みうらは彼なりの論法でその存在意義を唱えるが、別の視点から、つまり芸術を鑑賞、批評する立場からの見方も出来る。

日本人感性の代名詞である「わび・さび」のように、「ゆるい」はなかなか翻訳が難しい単語だが、一番フィットする言い方は、ものの「あはれ」や「をかし」といった情感に訴える言葉の系譜の延長上に置くことであろう。

歴史に例を求めるなら、江戸時代の水墨画久隈守景「夕顔棚納涼図」が好例だろう。この頃の作品について『奇想の系譜』(1970年)の著者であり美術評論家の辻惟雄によると、

「あはれ」の心情が画面に託されたとてもいうべき、受身で、詠嘆調な感情移入の調子を帯びたものが多かったようだ。だが、日本絵画の自然描写のなかには自然への情緒的な感情移入という点でそれらと同じ根から出ていながら、自然の生動感やエネルギーに託した積極的な感情の放出という点で、対照的な性格を示す一面があることも見逃してはならない。それは、岡崎義恵のいう「あはれ」に対する「をかし」の心、すなわち快活な、相手に対し開かれた心情が画面に託されたものということになるだろう。(『日本美術の見方 岩波日本美術の流れ7』岩波書店 1992年21頁より)

と、なる。「ゆるさ」は日本の歴史の流れの中にも必然を発見可能だ。

加えて「かわいい」から「ゆるい」にいたるまでの変遷には性的不能状態、つまりインポな気分が大いに反映していると言えよう。見ている人が脱力してしまう、ゆるキャラたちには、

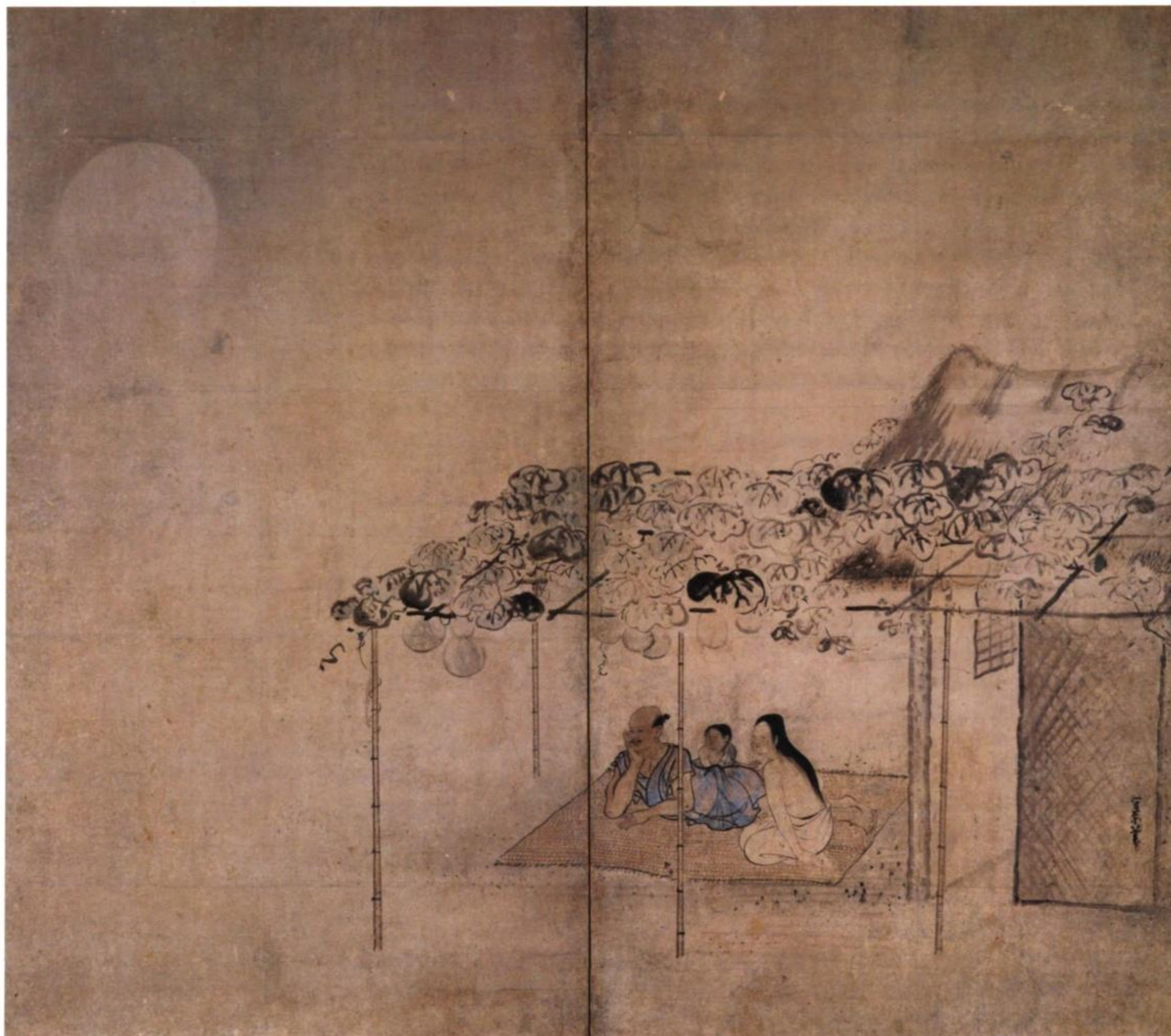


Figure 1a.40  
Anpanman  
アンパンマン  
1988  
Character created by Takashi Yanase  
© T. YANASE/FROEBELKAN-TMS-NTV



Figure 1a.41  
TarePanda  
たればんだ  
1999  
Character created by Hikaru Suemasa  
© 2003 San-X Co., Ltd. All Rights Reserved.





**Figure 1a.42**  
 Kusumi Morikage  
*In the Cool of the Evening*  
 夕顔棚納涼図  
 17th century  
 Two-panel screen; light colors on paper  
 149.1 x 165 cm  
 Tokyo National Museum  
 National Treasure  
 Image: TNM Image Archives  
 Source: <http://TnmArchives.jp>

in for the Japanese themselves: once everything had been blown away in a flash, an infantile and impotent culture gained strength under the rubric of an unfounded, puppet national infrastructure. What emerged was a culture frozen in its infancy, earlier than adolescence or even childhood.

*Kawaii* and *yurui* characters sprout from this soil. Once you have thoroughly digested *kawaii*, the *yurui* sensibility is a logical next step. The day is coming when the world will sneer at its own inconstancy, its vacuity, with derision.

ドラマチックなお話しは無い。あるのはご都合主義の設定のみ。泡沫なイベントのために受けた生命。みんな平和ボケした顔をしている。ゆるキャラは日本人なのだ。何もかもが一瞬で吹き飛び、その後の傀儡下の無根拠な国家基盤の下、幼児化した不能な文化が力を帯びてくる。思春期の子供より以前、幼児のままで停止してしまっている文化。この土壌をして、かわいくゆるいキャラクターたちが生まれてくるのだ。

かわいいが完全に理解されたあかつきには、次のモード、「ゆるい」感性も理解され始める。



## 12. Phantoms in the Brain

The narrator of a TV documentary based on V.S. Ramachandran's *Phantoms in the Brain* (written with Sandra Blakeslee; William Morrow, 1998) notes, "Our bodies move according to signals sent out from the brain, and the brain can be fooled."

Ramachandran's book introduces the central case study of the documentary, an American man who lost his entire arm in a motorcycle accident. He describes feeling his lost hand and missing fingertips pulse with pain; these are symptoms of a "phantom limb." The patient is in a terrible predicament and reports frequent, searing pain in his fingertips since the accident. He endures extended periods of pain akin to burning in flames. The author encourages his patient to try an experiment. He hands him a box, the use of which is first described with a female patient:

To enable patients like Irene to perceive real movements in their non-existent arms, we constructed a virtual reality box. The box is made by placing a vertical mirror inside a cardboard box with its lid removed. The front of the box has two holes in it, through which the patient inserts her "good hand" (say, the right one) and her phantom hand (the left one).

Since the mirror is in the middle of the box, the right hand is now on the right side of the mirror and the phantom is on the left side.

The patient is then asked to view the reflection of the normal hand in the mirror and to move it around slightly until the reflection appears to be superimposed onto the felt position of her phantom hand. She has thus created the illusion of observing two hands, when in fact she is only seeing the mirror reflection of her intact hand. If she now sends motor commands to both arms to make mirror symmetric movements, as if she were conducting an orchestra or clapping, she of course "sees" her phantom moving as well. Her brain receives confirming visual feedback that the phantom hand is moving correctly in response to her command.

Will this help restore voluntary control over her paralyzed phantom? (p. 46)\*

In the documentary, the male patient puts his hand in the box. After the experiment, he says that his phan-

節操の無さ、無意味さを世界中が自嘲的にうっすらと笑う日は近い。

## 12. 脳のなかの幽霊

V・S・ラマチャンドラン博士の書いた著作『脳のなかの幽霊』を原典としたテレビ・ドキュメンタリーでアナウンサーが説明した。「脳は騙される、脳から出ている信号で身体は動いている」。

その著作『脳のなかの幽霊』には、ドキュメンタリーの中で解説されていたハイライトエピソードが紹介されていた。手をバイクの交通事故で肩から切れたアメリカ人男性。切断したはずの無い手があるかのごとくに感知され、無いはずの指先が痛む。「幻肢」という症状だ。その患者の困った事は、事故当時の焼け付くような痛みが無いはずの手の先でしばしば起こってしまうというのだ。火で焼かれたような痛みが長時間続く。著者のラマチャンドラン博士はある実験を彼に勧める。箱を差し出す。

私たちはアイリーンのような患者が、存在しない腕の実際の動きを知覚できるように、「バーチャルリアリティー・ボックス」をつくった。ふたを除去した段ボール箱のなかに鏡を縦に置いたものだ。箱の正面に穴が二つあり、患者はそこから「いいほうの手」(たとえば右手)と幻の手(左手)をさしこむ。

鏡は箱のまんなかにならべてあるので、右手は鏡の右側に幻肢は左側になる。

そこで患者に、鏡に映った正常な手の像を見て、そしてそれを少し動かし、感じている幻の手の位置に重なるようにしてくださいとたのむ。こうすると、実際はいいほうの手とその鏡像を見ているだけなのだが、両方の腕を鏡像対称になるように動かす運動—オーケストラの指揮輪をしているような動作や手をたたくような動作—の指示を送れば、彼女は当然、幻肢も動いているのを「見る」ことになる。彼女の脳は、幻の手が指令に応じて正しく動いているという、確認の視覚フィードバックを受け取る。

これは、麻痺した幻肢に対する随意的なコントロールを復活させるのに役立つだろうか？(81頁より)

果たしてテレビの中で、その男性の患者はこの箱に手を入れる。その実験をする事で「幻肢」

\*12. Ramachandran, V. S. (1998). *Phantoms in the Brain*. New York: William Morrow. 46. 47. 48. 49. 50. 51. 52. 53. 54. 55. 56. 57. 58. 59. 60. 61. 62. 63. 64. 65. 66. 67. 68. 69. 70. 71. 72. 73. 74. 75. 76. 77. 78. 79. 80. 81. 82. 83. 84. 85. 86. 87. 88. 89. 90. 91. 92. 93. 94. 95. 96. 97. 98. 99. 100. 101. 102. 103. 104. 105. 106. 107. 108. 109. 110. 111. 112. 113. 114. 115. 116. 117. 118. 119. 120. 121. 122. 123. 124. 125. 126. 127. 128. 129. 130. 131. 132. 133. 134. 135. 136. 137. 138. 139. 140. 141. 142. 143. 144. 145. 146. 147. 148. 149. 150. 151. 152. 153. 154. 155. 156. 157. 158. 159. 160. 161. 162. 163. 164. 165. 166. 167. 168. 169. 170. 171. 172. 173. 174. 175. 176. 177. 178. 179. 180. 181. 182. 183. 184. 185. 186. 187. 188. 189. 190. 191. 192. 193. 194. 195. 196. 197. 198. 199. 200. 201. 202. 203. 204. 205. 206. 207. 208. 209. 210. 211. 212. 213. 214. 215. 216. 217. 218. 219. 220. 221. 222. 223. 224. 225. 226. 227. 228. 229. 230. 231. 232. 233. 234. 235. 236. 237. 238. 239. 240. 241. 242. 243. 244. 245. 246. 247. 248. 249. 250. 251. 252. 253. 254. 255. 256. 257. 258. 259. 260. 261. 262. 263. 264. 265. 266. 267. 268. 269. 270. 271. 272. 273. 274. 275. 276. 277. 278. 279. 280. 281. 282. 283. 284. 285. 286. 287. 288. 289. 290. 291. 292. 293. 294. 295. 296. 297. 298. 299. 300. 301. 302. 303. 304. 305. 306. 307. 308. 309. 310. 311. 312. 313. 314. 315. 316. 317. 318. 319. 320. 321. 322. 323. 324. 325. 326. 327. 328. 329. 330. 331. 332. 333. 334. 335. 336. 337. 338. 339. 340. 341. 342. 343. 344. 345. 346. 347. 348. 349. 350. 351. 352. 353. 354. 355. 356. 357. 358. 359. 360. 361. 362. 363. 364. 365. 366. 367. 368. 369. 370. 371. 372. 373. 374. 375. 376. 377. 378. 379. 380. 381. 382. 383. 384. 385. 386. 387. 388. 389. 390. 391. 392. 393. 394. 395. 396. 397. 398. 399. 400. 401. 402. 403. 404. 405. 406. 407. 408. 409. 410. 411. 412. 413. 414. 415. 416. 417. 418. 419. 420. 421. 422. 423. 424. 425. 426. 427. 428. 429. 430. 431. 432. 433. 434. 435. 436. 437. 438. 439. 440. 441. 442. 443. 444. 445. 446. 447. 448. 449. 450. 451. 452. 453. 454. 455. 456. 457. 458. 459. 460. 461. 462. 463. 464. 465. 466. 467. 468. 469. 470. 471. 472. 473. 474. 475. 476. 477. 478. 479. 480. 481. 482. 483. 484. 485. 486. 487. 488. 489. 490. 491. 492. 493. 494. 495. 496. 497. 498. 499. 500. 501. 502. 503. 504. 505. 506. 507. 508. 509. 510. 511. 512. 513. 514. 515. 516. 517. 518. 519. 520. 521. 522. 523. 524. 525. 526. 527. 528. 529. 530. 531. 532. 533. 534. 535. 536. 537. 538. 539. 540. 541. 542. 543. 544. 545. 546. 547. 548. 549. 550. 551. 552. 553. 554. 555. 556. 557. 558. 559. 560. 561. 562. 563. 564. 565. 566. 567. 568. 569. 570. 571. 572. 573. 574. 575. 576. 577. 578. 579. 580. 581. 582. 583. 584. 585. 586. 587. 588. 589. 590. 591. 592. 593. 594. 595. 596. 597. 598. 599. 600. 601. 602. 603. 604. 605. 606. 607. 608. 609. 610. 611. 612. 613. 614. 615. 616. 617. 618. 619. 620. 621. 622. 623. 624. 625. 626. 627. 628. 629. 630. 631. 632. 633. 634. 635. 636. 637. 638. 639. 640. 641. 642. 643. 644. 645. 646. 647. 648. 649. 650. 651. 652. 653. 654. 655. 656. 657. 658. 659. 660. 661. 662. 663. 664. 665. 666. 667. 668. 669. 670. 671. 672. 673. 674. 675. 676. 677. 678. 679. 680. 681. 682. 683. 684. 685. 686. 687. 688. 689. 690. 691. 692. 693. 694. 695. 696. 697. 698. 699. 700. 701. 702. 703. 704. 705. 706. 707. 708. 709. 710. 711. 712. 713. 714. 715. 716. 717. 718. 719. 720. 721. 722. 723. 724. 725. 726. 727. 728. 729. 730. 731. 732. 733. 734. 735. 736. 737. 738. 739. 740. 741. 742. 743. 744. 745. 746. 747. 748. 749. 750. 751. 752. 753. 754. 755. 756. 757. 758. 759. 760. 761. 762. 763. 764. 765. 766. 767. 768. 769. 770. 771. 772. 773. 774. 775. 776. 777. 778. 779. 780. 781. 782. 783. 784. 785. 786. 787. 788. 789. 790. 791. 792. 793. 794. 795. 796. 797. 798. 799. 800. 801. 802. 803. 804. 805. 806. 807. 808. 809. 810. 811. 812. 813. 814. 815. 816. 817. 818. 819. 820. 821. 822. 823. 824. 825. 826. 827. 828. 829. 830. 831. 832. 833. 834. 835. 836. 837. 838. 839. 840. 841. 842. 843. 844. 845. 846. 847. 848. 849. 850. 851. 852. 853. 854. 855. 856. 857. 858. 859. 860. 861. 862. 863. 864. 865. 866. 867. 868. 869. 870. 871. 872. 873. 874. 875. 876. 877. 878. 879. 880. 881. 882. 883. 884. 885. 886. 887. 888. 889. 890. 891. 892. 893. 894. 895. 896. 897. 898. 899. 900. 901. 902. 903. 904. 905. 906. 907. 908. 909. 910. 911. 912. 913. 914. 915. 916. 917. 918. 919. 920. 921. 922. 923. 924. 925. 926. 927. 928. 929. 930. 931. 932. 933. 934. 935. 936. 937. 938. 939. 940. 941. 942. 943. 944. 945. 946. 947. 948. 949. 950. 951. 952. 953. 954. 955. 956. 957. 958. 959. 960. 961. 962. 963. 964. 965. 966. 967. 968. 969. 970. 971. 972. 973. 974. 975. 976. 977. 978. 979. 980. 981. 982. 983. 984. 985. 986. 987. 988. 989. 990. 991. 992. 993. 994. 995. 996. 997. 998. 999. 1000.



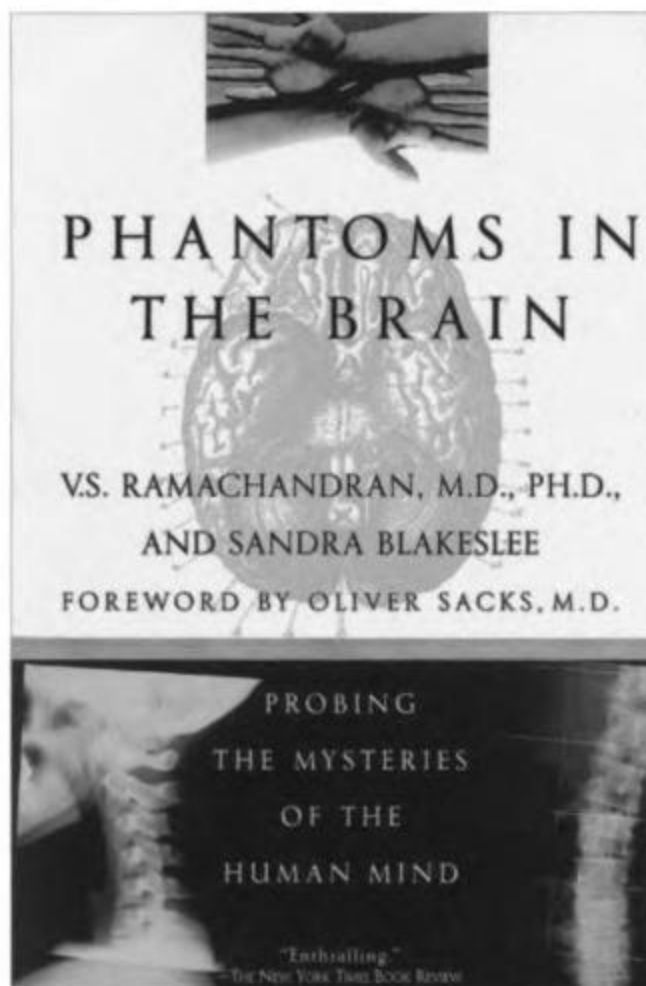


Figure 1a.43

V.S. Ramachandran and Sandra Blakeslee  
*Phantoms in the Brain* (cover)

『脳のなかの幽霊』(表紙)

1998/1999 (paperback)

Book (publisher: William Morrow)

Cover image from *Phantoms in the Brain* by V.S. Ramachandran, M.D., Ph.D., and Sandra Blakeslee

Reprinted by permission of HarperCollins Publishers Inc.

Copyright © 1998 by V.S. Ramachandran and Sandra Blakeslee

tom limb is cured, that the pain has gone. He also says that if he repeats the therapy process by putting his hand in the virtual reality box, his pain will again recede. He claims that fictitious information gained from an illusion eliminates the trauma of the accident.

Continuing with Dr. Ramachandran's case study,

Three more weeks passed until one day Philip called me, very excited and agitated.

"Doctor," he exclaimed, "it's gone!"

"What's gone?" (I thought maybe he had lost the mirror box.)

"My phantom is gone."

"What are you talking about?"

"You know, my phantom arm, which I had for ten years. It doesn't exist anymore. All I have is my phantom fingers and palm dangling from my shoulder!"...

The experiment suggests that when Philip's right parietal lobe was presented with conflicting signals—visual feedback telling him that his arm is moving again while his muscles are telling him the arm is not there—his mind resorted to a form of denial. The only way his beleaguered brain could deal with this bizarre sensory conflict was to say, "To hell with it, there is no arm!" (pp. 49–50)\*

We Japanese exist in a state exceedingly similar to Philip's physical condition. In other words, we don't have both arms, yet we imagine that we feel the presence of two normal limbs. None of us recognize that one is a phantom. We feel pain in an arm that doesn't actually exist. The fingers of that nonexistent arm throb with pain. It's impossible to get rid of it, because no one understands why or how. At the height of the bubble economy, hoping to eliminate our lost arm, we held drunken orgies, the equivalent of orthopedic surgery. But our pain persisted. Its source was our forced remediation to Westernization and our predicament as a nation situated in the ambiguous environment that followed defeat in the Pacific War. In other words, our country was not functioning normally. Like Dr. Ramachandran's patient, Philip, Japan has continued to operate with a phantom arm throughout the postwar era.

Until now, Japan has rejected *otaku* profoundly.

が治った、痛みが無くなったと言う。再発した時再び「バーチャルリアリティー・ボックス」に手を入れてリハビリを行なうとだんだん痛みが遠ざかる、とも言っていた。視覚から得た嘘の情報で事故当時のトラウマを取り除いている、というのだ。

ラマチャンドラン博士のレポートの続きだ。

それからさらに三週間たって、フィリップから電話がかかってきた。

ひどく興奮して勢い込んでいた。

「先生、なくなりました！」

「何ですって？」(中略)

「私の幻の腕ですよ。十年来の。あれがもうないんです。幻の指と掌だけ、肩からぶら下がっているんです！」(中略)

この実験は、フィリップの右頭頂葉が相いれない信号—視覚フィードバックは腕がまだ動いていると告げ、一方の筋肉は腕はないと告げる—toに直面したために、彼の心が一種の否認を採用したことを示している。困った脳は、奇妙な感覚の衝突に対処するために「失せる、腕はないぞ」と言うしかなかったのだ。(84-85頁より)

私たち日本人はラマチャンドラン博士のもとに來た患者、フィリップの身体的状況に極めて似ている。つまり、二本の腕が揃っていない。しかし感覚的には正常な二本の腕が感じられる。それが「幻肢」なのだが気がつきもしない。現実には存在しない腕、それが痛む。無い腕の、指の先が痛いのだ。痛みを取り除く事がどうしても出来ない。理由が分からない、方法も分からない。バブル経済のまっただ中、ちぎれた腕の先を更に切り落とすがとくの外科手術的、乱痴気騒ぎもやった。しかし痛みは消えなかった。その痛みの根幹は、無理矢理な西欧化への矯正と、太平洋戦争敗戦後の曖昧な環境に置かれた国の実情である。つまり国は正常に機能していない。国はラマチャンドラン博士の患者、フィリップのように戦後、片腕の無い状況で運行し続けて來たのだ。

日本人はこれまでおたくに極度な拒否反応をしてきた。

それはなぜか。腕が無い事を認めたくは無かった。自分たちの五体が「不満足」な人間で

\* Passages as submitted from pp. 49–50 from *Phantoms in the Brain*, by V.S. Ramachandran, M.D., Ph.D., and Sandra Blakeslee. Reprinted by permission of HarperCollins Publishers Inc. Copyright © 1998 by V.S. Ramachandran and Sandra Blakeslee



Why? Because Japan didn't want to acknowledge its missing arm. Because we didn't want to accept that our bodies were inadequate.

*Otaku* are characterized by individualism, a pathological obsession with realism, and a groundless, optimistic attitude toward the future. There is no deceit or duplicity in the pathetic *yuru chara*'s profoundly lethargic smiles. *Otaku* and the throng of *yuru chara* function as Japan's virtual reality box. Japan puts both arms in the box. And resolutely confronting both arms in the mirror, we Japanese recognize that one arm is a phantom. When the information gained from the virtual reality box reaches the brain, the phantom limb should vanish. This creates an altogether different reality. How can we Japanese comprehend and interpret our missing limb?

Regardless of winning or losing the war, the bottom line is that for the past sixty years, Japan has been a testing ground for an American-style capitalist economy, protected in a greenhouse, nurtured and bloated to the point of explosion. The results are so bizarre, they're perfect. Whatever true intentions underlie "Little Boy," the nickname for Hiroshima's atomic bomb, we Japanese are truly, deeply, pampered children. And as pampered children, we throw constant tantrums while enthralled by our own cuteness. It's the denouement of a culture, nourished by trauma, snugly raised in the incubator of a society gone slack. We feed at Seven-Eleven, acquire cultural artifacts at Don Quijote, and satisfy our intellectual curiosity with cell phones and computers. We hold the illusion that anything can be concentrated within our reach, that every kind of information can be centralized on our desktops. If the world finds a way to maintain a convenient environment free of starvation indefinitely, there's no doubt its future will look like our present.

Unconditional love for things that are *kawaii* and *hetare*. An *otaku* lifestyle. A guileless heart that mistakes its affection for misery, self-derision, and masochism for a conscience.

Now the world lies at our desktop fingertips.

Our experiences, this prescription for self-medicated denizens of a castrated nation-state, may well be appropriated in the future world as an exemplary model of rehabilitation.

あると理解したくなかったのではないか。

おたくの個人主義、リアリズムへの病的なこだわり、未来への無根拠な明るい展望。ゆるキャラたちの情けない、心からの脱力した笑顔等には嘘偽りは無い。おたくは、そしてゆるキャラたちは、日本にとっての「バーチャルリアリティー・ボックス」だ。箱に手を入れる。鏡の中に映る腕をしっかりと見据えた時、日本人は腕が一つない事を自覚する。そして、「バーチャルリアリティー・ボックス」で得た情報が脳に到達したとき、幽霊である「幻肢」は消えて行くはずだ。そして改めて知る現実。私たち日本人には片腕が無い事にどのような理解、解釈をしていけるのか。

戦争に勝とうが負けようが、アメリカ型資本主義経済を温室で大事に育てて膨れ切った実験場がこの60年間の日本の実体だ。そしてそれは見事なまでに奇妙な物に育った。広島原爆の愛称「Little Boy」に込められた真意はどうであれ、我々は見事におこちゃまだ。おこちゃまのまま、だだをこねつつ自分かわいさに生きて来た。トラウマを栄養に、へたれた社会を温床地に、ぬくぬくと育てて来た文化の成れの果ての姿。セブン-イレブンで腹を満たし、ドン・キホーテで文化のアイテムを手に入れて、ケータイとパソコンで知的好奇心を満たす。なんでもかんでも身の回りに集中可能、どんな情報もデスクトップに集中可能であるという錯覚。便利で飢えない環境がずっと保持可能なのであるならば、きっと世界の未来はこうなってしまうに違いない。

かわいいもの、へたれたものへの無条件な愛。おたくな生活。みじめな自分をいとおしみ、自嘲、自虐する事を自身への良心と信じる純粋な心。

デスクトップで世界を手に入れる事が可能となった日。

私たちが経験した体験、自己治癒の方法は去勢された国家に住み暮らす人民のリハビリテーションサンプルとして、未来の世界で流用可能なはずだ。

### 13. ロボット

日本人はロボット創造へのモチベーションが異常に高い。それはマンガやアニメに留まらず、具現化する事にも執心している。その根拠は《鉄腕アトム》と《機動戦士ガンダム》(pl. 30)そしてそれに付随するあまたのロボット・アニメー



### 13. Robots

The Japanese are unusually driven to create robots. And not just in manga and anime—they are also infatuated with actually making them. This fascination stems from *Astro Boy* and *Mobile Suit Gundam*, and the myriad works of robot anime that followed.

Karl Capek first coined the word “robot” to describe an artificial human in his 1920 play, *RUR Rossum's Universal Robots*. In 1926, *Metropolis* featured a female robot, and in 1950, Isaac Asimov established the “three laws of robotics” in the science-fiction novel *I, Robot*. The following year, manga maestro Osamu Tezuka first began to serialize *Astro Boy* in the magazine *Shōnen* (Boys), under the title *Atom Ambassador*. Tezuka, ever alert to cutting-edge foreign culture, clearly had a flash of inspiration about how to transplant the overseas movement to impoverished postwar Japan.

The genesis of the title *Tetsujin 28*, another magnum opus of postwar manga/anime, vividly evokes the scars of war. In an interview in *Figure-ō* (Figure king) magazine, Teruhiko Yokoyama, *Tetsujin 28*'s creator, explained that he had come up with the name from memories of watching B-29s during the war. “In the firebombing of Tokyo, huge pieces of steel flew through the sky. I could never get that image out of my head, and it became the basis for my ‘iron-man’ [*tetsujin*] idea.” In other words, *Tetsujin 28* was inspired by a bomber. There are innumerable popular manga based on robots; one quick lineage would include Jirō Kuwata and Kazumasa Hirai's *Eightman* (1963), Gō Nagai's *Mazinger-Z* (1972), Fujiko F. Fujio's *Doraemon* (anime begun in 1973), Tadao Nagahama's *Ultra Electromagnetic Robot Combattler V* (1976), Yoshiyuki Tomino's *Mobile Suit Gundam* (1979) and *Space Runaway Ideon* (1980), Studio Nue's *Super Dimension Fortress Macross* (1982), Mamoru Oshii's *Mobile Police Patlabor* (1989), and Hideaki Anno's *Neon Genesis Evangelion* (1995).

Honda is currently at the vanguard in developing human-style robots. Established as a motorbike manufacturer, the company launched its robot project when it decided to ensure a sustainable future by lowering harmful emissions and achieving a level of safety suitable for vehicles used for human transportation. The completed robot stunned the public. Its alarmingly supple motion, and the spectacle of a robot walking upright—as if it had stepped straight

ションの影響である。

ロボットという名前は、1920年カレル・チャペックが戯曲『ロッサム万能ロボット製造会社』の中で人造人間を指す造語として初めて使用され、1926年には《メトロポリス》で女性型のロボットが登場、1950年にはアイザック・アシモフがSF小説『われはロボット』でロボット三原則を提唱した。その翌年1951年、マンガのマエストロ手塚治虫の《鉄腕アトム》が《アトム大使》の名で雑誌『少年』で連載を開始する。舶来の先端文化に聡い手塚の事、海外でのムーブメントを如何に戦後の貧しい日本へ着地させるかのアイデアが閃光のようにひらめいたのだろう。

戦後マンガ・アニメのもう一つの代表作品《鉄人28号》(1963年)の命名由来も戦争の傷跡を生々しく感じる。原作者横山光輝は「28」という数字の根拠として、戦時中に見たB29から来ていると、雑誌『フィギュア王』のインタビューで語った。「東京大空襲の際、空を大きな鉄の塊が飛んでいた、そのことが忘れられないで、鉄人のアイデアの元になった」と。つまり鉄人は爆撃機にインスパイアされて誕生したというのである。その後も人気のロボット系マンガは枚挙に暇が無い。桑田次郎・平井和正《エイトマン》(1963年)、永井豪《マジンガーZ》(1972年)、藤子不二雄《ドラえもん》(アニメ版1973年)、長浜忠夫《超電磁ロボ・コンバトラーV》(1976年)、富野由悠季《機動戦士ガンダム》(1979年)、《伝説巨神イデオン》(1980年)、スタジオぬえ《超時空要塞マクロス》(1982年)、押井守《機動警察パトレイバー》(1989年)、庵野秀明《新世紀エヴァンゲリオン》(1995年)とつながっている。

現在人型ロボット開発で一歩抜きん出ているのがホンダである。バイク製造をその起源とし、低公害車等の環境問題と人を運ぶモータービークルとしての安全性を達成させた「未来」を作るべく発動させたプロジェクトがロボット創造プロジェクトだという。そして、完成発表されたロボットは人々を驚愕させた。あまりにもスムーズな動き。まさに自立歩行ロボットとしてはマンガ、アニメを見て夢想していたそのものが現実に飛び出して来た感動が、世間をあっと言わせた。

一般においてもロボットへの関心は著しく、



from a manga- or anime-inspired dream—took our breath away.

The general public's interest in robots is also remarkable; more than fifty robot contests are now held in Japan over the course of a year. The most famous of them, known as RoboCon, has evolved into an annual event broadcast on NHK (Japan's public broadcast network). This event, which inspired a feature film, now comprises an early step on the career paths of technology-minded high-school students.

RoboCon began in 1988 with a dozen technical high schools. Since then, the competition has been enhanced through restructuring and subdivision into a range of competitive categories, from Kōsen RoboCon (for students of *kōtō senmon gakkō*, or technical high schools), Daigaku RoboCon (for *daigaku* [university] students in Japan), ABU RoboCon (Asia-Pacific Robot Contest, for university/college/polytechnical students in the Asia-Pacific region), and IDC RoboCon (International Design Contest, for university students from seven countries). This year marks the eighteenth and fourteenth anniversaries of Kōsen RoboCon and Daigaku RoboCon, respectively. In Kōsen RoboCon, 126 tech-school teams will compete in preliminary contests, with 25 making it to the finals; whereas in Daigaku RoboCon, 73 university teams will submit ideas on paper, and 20 will be selected to proceed to the finals. The final competitions will be broadcast on primetime television.

In addition to RoboCon, two thousand of Japan's 12,500 junior high schools hold robotics contests as part of their technical curricula.

Seen in this context, it is no surprise that Honda's robot project provoked such a commotion. With Honda's announcement, a robot-production craze hit Japanese corporations. No doubt each firm will develop programs in tune with its individual corporate philosophy, but it is difficult to imagine this mania in any other country.

The founders of these corporations, who dreamed of *Astro Boy*, fund these initiatives, and the *Gundam* generation implements them.

*Astro Boy* and *Tetsujin 28* were born directly of the raw experience of war to become the impetus for Japanese dreams. *Mobile Suit Gundam* portrayed robots as ever-more-real weapons. Its protagonist ponders the meaning of war, the meaning of life.

The brain specialist Dr. Takeshi Yōrō believes that

約50種ものロボットコンテストが毎年日本全国で開催されている。ロボットコンテストで最も名高く、年中行事となっているのが、日本の公共放送であるNHKが毎年放送する、通称「ロボコン」だ。この映画にもなった大会は今やテクノロジー系高等専門学校生の進路の一つとして確立されている感もある。

1988年の高等専門学校12校の参加を皮切りに始まった「ロボコン」。高等専門学校部門、大学国際部門、大学国内部門等コンペティションとしての整備が続き細分化され、ますます充実して来ている。高専ロボコンは2005年で18回、大学ロボコンは14回目を数える。高専部門は、高等専門学校からの参加126チームのうち25チームが予選を勝ち抜いて全国大会へ、大学部門は参加希望73チームのうち、書類選考で絞られた20チームが頂点を目指して戦う。決勝戦の様子はそれぞれゴールデンタイムで放送される。

また、全国約1万2500校の中学校のうち2000校で正規の技術科の授業としてロボットコンテストが採用されている。

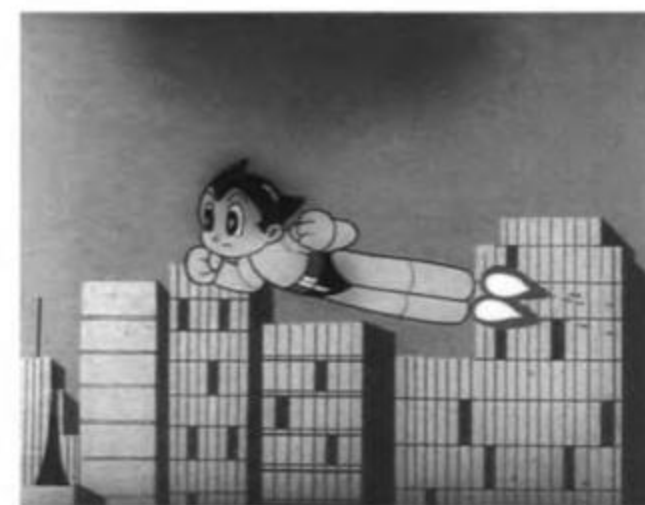
そういった素地にホンダのロボットプロジェクトは一石を投じた。この発表から日本の各企業はロボット制作に熱狂して行く。企業それぞれの企業理念、コンセプトに基づいての開発なのであろうが、その熱狂ぶりは他国ではあり得ないものであろう。

アトムを夢見た創業者たちがプロジェクトをバックアップし、ガンダム世代が実務に当たる。

《アトム》、《鉄人28号》は戦争の傷口そのままの生々しいモチーフから誕生した。そしてその作品は日本人の夢の起点となった。《機動戦士ガンダム》はよりリアルな兵器としてのロボットを描いた。その中で主人公は戦争の意味を、自身の生きる理由を問いかける。

「人間」を作ることには人類の欲望は向かっている、と脳学者の養老孟司は語る。

生物学における過去から未来に向かう流れを、僕は一直線ではなく、螺旋状に描くんです。実験発生学と呼ばれていた19世紀、実験材料はイモリ、つまり両生類だった。それが20世紀に入るとニワトリになり、いまはマウスになっているわけで、これを伸ばしていけば、行き着くのはやはりヒトでしょう。



**Figure 1a.44**  
Osamu Tezuka  
Episode 6: "Denkō Ningen" (Flashlight man),  
from *Astro Boy*  
《鉄腕アトム》より「第6話 電光人間」  
1963  
TV anime series  
© Tezuka Productions/Mushi Production



**Figure 1a.45**  
ASIMO (Advanced Step in Innovative Mobility)  
アシモ  
2000  
Humanoid robot created by Honda Motors  
H. 120 cm



**Figure 1a.46**

Scene from *Idea Competition: National Robot Contest for Technical High Schoolers 2004*, finals in Tokyo

アイデア対決・全国高等専門学校

ロボットコンテスト2004(東京での全国大会)

Courtesy NHK



human ambition has shifted towards the creation of "humans."

The flow of biological science from past to future runs not in a straight line, but rather in a spiral. In the nineteenth century, experimental embryology focused on newts—amphibians. The twentieth century saw a shift to chickens and now mice. This trajectory ultimately points to humans. Although biologists still insist that they aren't working towards humans, but instead in a different direction, any objective review of history reveals that the path has turned, and is aimed in a human direction. Yes, what humans will ultimately create are humans. (from *Kōkoku hihyō* [Advertising criticism], January 2000, p. 101)

Humans regard robots as extensions of themselves and alter-egos. For the Japanese, in particular, robots are the avant-garde of self-portraiture, poised to become reality.

#### 14. New Type

*Mobile Suit Gundam* (pl. 30) defined the current trajectory of Japanese robot anime. The detailed histories, mechanical images, realistic portrayals of

生物学者は、その時点でも自分はヒトに向かっているつもりじゃない、別の方向を向いていると主張するけれど、歴史を客観的にみれば、その道はいつのまにか曲がって、やはりヒトのほうに近づいている。そう、最終的に何を作るかといえば、人間は人間を作るんです。(『広告批評』2000年1月号101頁より)

ロボットは人間の拡張子であり分身である。特に我々日本人にとっては現在実現しうる形の最先端の自画像なのだ。

#### 14. ニュータイプ

現在制作されている日本のロボット・アニメーションの軸線は《機動戦士ガンダム》が作った。徹底した設定、メカニック作画、リアルな人間描写、コミュニケーション不全への言及等、全て《ガンダム》が基本なのだ。ニュータイプとはそんな《機動戦士ガンダム》において、定義された概念、設定であり、この仕掛けが、放映後25年経た今でも、新作を排出し続けるアニメ業界を引っ張る巨大なコンテンツとなる起因でもあるのだ。

もちろんロボット・アニメとしての定石を革新した、という点も評価の対象ではある。自明な事であった、敵と戦うこと、の意味、意義へ



humans, and references to abortive communication found in subsequent works in the genre all take *Gundam* as their standard. "New Type" signifies a conceptual structure first forged by *Gundam*, a framework so powerful that it continues to stimulate new works and drive the anime world twenty-five years after *Gundam*'s initial broadcast.

Of course, *Gundam* also rewrote the book on robot anime. Its reevaluation of the axiomatic meaning or purpose of fighting an enemy, and provision of a context that gave the enemy a righteous cause, startled *Gundam*'s original audience. Prior to *Gundam*, robot anime had served up moralistic stories featuring a "mecha" (mechanical) protagonist and his nemesis, who were engaged in pro-wrestling-style battles with tactics intended to attract children. Originally, robot anime was simply a promotional tool devised by toy companies to sell their robots, and all storylines were linked to marketing strategies. Then *Gundam*'s director, Yoshiyuki Tomino, decided to challenge this status quo.

Tomino started out as an animator at Tezuka's production company, Mushi Pro, which expanded operations after *Astro Boy*'s huge success. The company is known for nurturing the animators who went on to lead the anime world. In addition to Tomino, Mushi Pro fostered a veritable who's-who of the giants of contemporary anime: Rintarō, Gisaburō Sugii, Osamu Dezaki, and Yoshikazu Yasuhiko. After leaving Mushi Pro, Tomino made his way in the anime world. In his autobiography, he describes his efforts to validate his existence as an animator by drawing storyboards for TV anime, including such high-end programs as *Heidi*, *Girl of the Alps* and *Marco*, produced by Isao Takahata, who laid the foundations for realism in Japanese anime (along with Hayao Miyazaki). All the while, Tomino was searching for his own form of anime realism.

Opportunity came in the form of an offer to direct several robot anime films, culminating with *Gundam* and its long-awaited New Type conception. The encyclopedic handbook *Gundam Officials* (Kōdansha, 2001) describes the defining elements of this concept:

The core of Zeonism, the greatest philosophy of this century ["Universal Century," the periodization employed in *Gundam*], is the New Type theory. The human race has a subliminal adaptability to new environments, and when civilization advances to the

の問いかけが行なわれ、敵役にも正義があるという設定は当事の視聴者たちを驚かせた。《ガンダム》以前のロボット・アニメーションは勧善懲悪のストーリーで、主役メカと敵方とのプロレス式戦闘や戦術が子供たちを引きつける事が主眼目であった。もともとロボット・アニメーションはおもちゃ会社が製作したロボットを売るためのプロモーションツールであり、売るためのシナリオしか受容されなかったのだ。そこに《ガンダム》の監督、富野由悠季は一石を投じた。

富野由悠季は手塚のアニメーション制作会社虫プロでアニメ人としてのキャリアをスタートさせる。《鉄腕アトム》の大ヒットで事業を拡大した虫プロは、後のアニメ界を牽引していく人物を多数輩出した点でも評価に値する。富野の他にも、りんたろう、杉井ギサブロー、出崎統、安彦良和など、現代アニメ界たちの巨人たちがぞろりと揃っていたのだ。富野は虫プロを離れた後、アニメ業界を渡世する。テレビアニメの絵コンテを切りまくる事で自身の存在意義を確認していた、と自伝で語る程だ。《ハウル》の宮崎駿や日本アニメのリアリズムの基礎を築いた高畑勲たちが制作していた《アルプスの少女ハイジ》や《母を訪ねて三千里》等のハイクオリティー・テレビアニメにも絵コンテマンとして参加。自身のアニメへのリアリズムのはけ口を探していた。

そこに廻って来たチャンスが数本のロボット・アニメーションの監督業であり、決定打が《ガンダム》だったのだ。その作品中の満を持してのコンセプト、それがニュータイプであった。その概念を『機動戦士ガンダム公式百科事典』(講談社 2001年)に当たってみると、

今世紀最大(筆者注 宇宙世紀という独自の時間軸が設定されている)の思想ジオニズムの中核をなすものが、ニュータイプ思想である。

人類は潜在的に新しい環境への適応力を秘めており、文明の発展によって宇宙という新しい生活環境を手に入れたとき、人類はこれに適応した、新しい人の有り様を示す。彼らは宇宙という広大な空間で生きていくために必要な、高い洞察力と状況認識力を持つだろう。この能力は同時に、人々の意思疎通をより円滑にし、誤解なく事物の総



Figure 1a.47  
Yoshiyuki Tomino  
*Dakara boku wa ...* (And so I did ...),  
Animage pocket edition (cover)  
『だから僕は...』アニメージュ文庫(表紙)  
1983  
Book (publisher: Tokuma Shoten Co., Ltd.)  
© 1983 YOSHIYUKI TOMINO





**Figure 1a.48**  
Amuro Ray from *Mobile Suit Gundam*  
(episode 1)  
《機動戦士ガンダム》第1話より「アムロ・レイ」  
1979  
TV anime series  
© SOTSU AGENCY・SUNRISE

point of colonizing space environments, our race will devise a new, specially adapted human form. [This form] will possess clairvoyance and the requisite environmental cognizance for survival in the vast region we know as the cosmos. Its powers will also enable smoother human communication, allowing [these humans] to perceive the totality of things without any misunderstanding. Historical imperative dictates this.

Zeon Daikun christened this race "New Type."

Because New Types understand things in totality, they communicate in modes that far surpass the restricted channels of language. This results in an expansion of cognition not limited to New Types, but extending to all humanity. Thus, New Type society will function by human consensus, and will correct any individual errors immediately, eliminating the improprieties of mutual misunderstandings. The composite, common consciousness born of this expanded communication and its attendant intellectual capacity is the essence of New Type. (pp. 533–34)

Thus described is an evolutionary process in which a new human race—a race adapted to life in space, a race that devises a new form of communication that facilitates understanding without language—emerges as a by-product of our expansion into space and the future.

The notion that aborted communication causes intertribal warfare and prejudice is an enduring theme; it appears in the biblical account of the Tower of Babel, in which God garbles human language to bring the tower's construction to a halt. Our dependence on a language that is inadequate for communicating our intentions and needs, and the resulting strife, prejudice, and misunderstandings, pose obstacles that humanity strives to overcome.

Later, in *Neon Genesis Evangelion*, Hideaki Anno outlined his Human Complementation Program, offering a tragic denouement for the New Type model. In a sense, this was Anno's reply to *Gundam*'s vision of expanded communication.

V.S. Ramachandran's description of Savant Syndrome in *Phantoms in the Brain* is suggestive of the New Type. The term Savant Syndrome is commonly used to describe people with mental disabilities who nonethe-

体を認識することを可能とする。これは歴史的必然によって導かれる人の革新である。

ジオン・ダイクンはそのような人類を「ニュータイプ」と呼んだ。

ニュータイプ同士は事物の総体を理解することにより、言語のような限定されたコミュニケーションとは比較にならない拡大された意思疎通が可能とされる。これにより認識力の拡大はニュータイプ個人に留まらず、人類全体にまでもたらされる。したがって、ニュータイプによって構成された社会は人類の総意によって運営され、個人の誤謬は直ちに訂正されうるし、相互間の誤解による過誤も存在し得ない。拡大されたコミュニケーションによって実現される認識の共有と、それに伴う知性自体の複合化がニュータイプの本質と定義される。(533–54頁より)

人類が生活圏を宇宙にまで広げることになった未来において、宇宙生活に適応する人類の新しいコミュニケーションの在り方、それは言葉を話さなくとも互いに分かりあう事が可能な新人類の出現が不可欠な進化である。

コミュニケーションの不完全さが、部族間の争いや偏見の原因となっているというのは、聖書において、神がバベルの塔の建設を中止させるために、互いの言語を乱したという逸話にもあるように、極めてポピュラーなテーマだ。言葉を介して意思が伝わらないことで、諍いや偏見や誤解が生じる事に対してのジレンマは人類の壁であり、突破すべき願望だ。

後に庵野秀明が《新世紀エヴァンゲリオン》で提示する人類補完計画は、このニュータイプ概念の行き着く先の悲劇を描き出した。ある意味ガンダムが提示したコミュニケーション拡張に対する問題提起への答えでもあった。

V・S・ラマチャンドラン博士の『脳のなかの幽霊』の中にある意味ニュータイプとの連関を思わせる章がある。サヴァン症候群 (Savant Syndrome) についての言及である。サヴァン症候群とは、「知能障害をもちながらも、例えば音楽や目で見た風景を写真と同じくらいに見事に再現できるなど、突出した記憶力を持つ人々のこと」をいう。



less possess astounding memories; they are capable of accurately reproducing music or landscapes to which they have been exposed.

Consider the possibility that savants suffer early brain damage before or shortly after birth.... Is it possible that their brains undergo some form of remapping as seen in phantom limb patients? Does the prenatal or neonatal injury lead to unusual rewiring? In savants, one part of the brain may for some obscure reason receive a greater than average input or some other equivalent impetus to become denser and larger—a huge angular gyrus, for example.... An angular gyrus doubled in size could lead not to a mere doubling of mathematical ability but to a logarithmic or hundred-fold increase. You can imagine an explosion of talent resulting from this simple but “anomalous” increase in brain volume. The same argument might hold for drawing, music, language, indeed any human trait. (p. 196)\*

Amuro Ray, Tomino's protagonist, is a shy, antisocial New Type who awakens to war. It is inevitable that humans who are born and dwell in low-gravity space, with radiation levels that far surpass those on earth, will be fundamentally different from humans born and raised on this planet. For the Japanese, the hope that a New Type will emerge in this environment is an inevitability, born of the confluence of reality and postwar trauma.

## 15. Children

We have always searched for a setting to believe in. Certainly our home, the country in which we were born and raised, should qualify as something we can count on. But for us, such trust has always been conditional.

We probably owe this to our experience of native soil as something that can be reduced to nothing in a flash; this has dulled our instinct for building foundations. Besides, it is clear that our society is hardly founded on absolute justice.

Astro Boy is a child-type robot invented as a companion for the human race with the hope of creating a peaceful future. A little boy named Shōtarō pilots Tetsujin 28, an amalgam of robots symbolizing weapons and the B-29, which evokes the terror of firebombed Tokyo. Akira is a child whose experimental subject code

ここで考えに入れる必要があるのは、サヴァンが誕生の前あるいは直後に脳に損傷を受けているという可能性だ。(中略)サヴァンの脳では、胎児期や新生児期の損傷によってふつうではない再配線が引き起こされ、そのためにある部位がなんらかの理由で、通常よりも多くの入力あるいはそれに相当する刺激を受け取るようになって、大きく密になっている—例えば角回が大きくなっている—のだろうか？(中略)角回が大きさが2倍になると数学の能力がただ2倍になるのではなく、対数的に増加したり100倍になったりする可能性もある。この脳の体積の単純なしかし「異常な」増加が才能の爆発を引き起こすと推測することも出来る。同じ論法が絵画や音楽や言語をはじめ、どんな人間の特性にもあてはまる。(251-52頁より)

富野由悠季の考える、戦時下に覚醒し、ニュータイプになる内気で非社会的だった主人公アムロ・レイ。宇宙空間の低重力下で地球上よりも大量の放射線を浴びて生活し、そして誕生する人間は、地球上で生まれ育った人間とは抜本から違ってしかるべきである。そんな環境においてニュータイプは出現するという設定に希望を見いだすのは、戦後の多くのトラウマを抱えた日本人のリアリティーから導き出した必然的な概念なのだ。

## 15. 子供

私たちは信じるに足る設定を探して来た。生まれ育った国、故郷は無条件に信ずるに足るはずだ。しかし私たちは無条件と言う訳には行かなかった。

それは一瞬にしてゼロに帰してしまう土壌を持つ体験から、基盤を造るメンタリティーが希薄になってしまったのであろう。そして社会の根拠は絶対正義に帰属する訳でもない。

《アトム》は平和な未来を造る人類の並走者として生まれた子供型のロボット。そしてB29の東京爆撃の恐怖と兵器の象徴としてのロボットが合体した「鉄人28号」を操縦するのは正太郎君という子供。アキラは、「鉄人28号」からとられた28という実験体としてのコードナンバーを持つ子供。『機動戦士ガンダム』のアムロ・レイはニュータイプという超人類で



**Figure 1a.49**  
Shōtarō from *Tetsujin 28* (episode 70)  
《鉄人28号》第70話より「金田正太郎」  
1965  
TV anime series  
© HIKARI-PRODUCTION-EIKEN



**Figure 1a.50**  
Katsuhiro Ōtomo  
Army test subject no. 28,  
from *Akira*, vol. 2 (page 298)  
『アキラ』第2巻より「アーミーの実験体28号」(298頁)  
1985  
Book (publisher: Kodansha)  
© Mushi-Room Co., Ltd., Tokyo. All Rights Reserved

\* Passages as submitted from 1961 for *Phantoms in the Brain* by V. S. Ramachandran, M.D., Ph.D., et al., *Scientific American*. Reprinted with permission of Hachette Co. & P. B. Books, Inc. Copyright © 1968 by V. S. Ramachandran et al. Scientific American





**Figure 1a.51**  
kicell  
*Earth in My Window*, including  
"Enola Gay" and "Earth in My Window"  
「エノラ・ゲイ」「窓に地球」収録のアルバム《窓に地球》  
2004  
CD (cover)  
© 2004 Victor Entertainment, Inc. (VICIL-61309)

number, 28, is derived from *Tetsujin 28*. Amuro Ray finds himself on the battlefield as a young boy, even though he belongs to a super-race, the New Types. Shinji, from *Neon Genesis Evangelion*, is a youngster capable of synchronizing himself with a robot, but he is hopeless when it comes to verbal communication. Nobita, the protagonist of *Doraemon*, is a young loser. All are children who want to stay children against the will of society. How are they to maintain their worlds? Postwar manga and anime are defined by this dilemma.

Robots are refined to a level at which they compensate for the inadequacy of human communication, expand human capabilities, and even possess self-consciousness. With the aid of such robots, humans can evolve into superhuman New Types. People themselves become a black hole: life in death, transformation, repeated mutation. Thought stops and the child never grows up. Sucked in by *kawaii*, you lose initiative, or laugh at your own lethargy and take a robot for a real-world partner. And yet, amidst it all, people awaken and evolve toward a new humanity.

A flash, all is gone. We have been protected, borne sickness, become rich, and lost everything. Our hearts have been broken, comforted, and captivated. And now, we wait for death.

We have no choice but to prepare for death as children.

This is the bizarre reality we have inhabited since the atomic bombs fell and we tasted defeat.

The coming future, the near future. The pursuit of aggressive economic growth inevitably requires that we pioneer new frontiers. And so the human race must eventually emigrate to space. How will the human body and heart survive an environment in which high levels of radiation pierce our bodies?

Then, we Japanese will have developed the robots to protect us, the philosophies to guide us, and the characters to comfort us. In that flash, we found a way to glimpse a future in which the concepts of time and space have warped.

## 16. Earth in My Window

There's Columbia, and good old Mongolia  
Africa, singing in the rain

ありながら成り行き上戦場に引きずられた少年。《新世紀エヴァンゲリオン》のシンジは、ロボットへのシンクロ率は高いが外部とのコミュニケーション率は低い少年。《ドラえもん》の主人公のび太はダメな子供。子供のままでいたい社会はそれを受け入れない。ではどうやってその環境を保持し続けるのか。その葛藤が戦後マンガ、アニメの流れでもあった。

人のコミュニケーション不全を補い、可能性を拡張し、そして自己認識出来るレベルまで引き上げられたロボットたち。そして超人類への変革をロボットに手助けしてもらいニュータイプとなる。人そのものがブラックホールになる。死んで生きる。変身する。繰り返されるミュートーション。そして思考は止まり子供のまま。かわいい物に吸い寄せられ、へたれてゆく。あるいはゆるい事を自嘲して、ロボットを実生活のパートナーとする。しかしその中で、人は覚醒し、新しい人類へと進化して行く。

光った、無くなった、擁護された、病を宿した、金持った、無くなった、心がはじけた、癒した、補えた、そして死を待っている。

私たちは子供のまま死を覚悟するしかないのだ。

その奇妙な現実を原爆が落ちて敗戦を味わった私たちは生きて来た。

来るべき未来、近い未来。右上がりの経済成長を求めれば、フロンティアを開拓して行く事でしか達成不能だ。ならば人類はいずれ宇宙への移住する。高放射線が身体を突き抜ける空間での身体と心のサバイブ。

その時、身を守ってくれるロボット、哲学、慰めのキャラクターたちを私たち日本は開発した。時間空間の概念がねじれた先を、閃光の中に私たちは垣間みて来たのだ。

## 16. 窓に地球

あれはコロンビア 懐かしのモンゴル  
雨に唄えばアフリカ

煙るアラビア 遅しくポーランド  
いつも夢見がち日本



Smoking Arabia, stalwart Poland  
And Japan, always dreaming

Where did you come from  
Leaving that centipede scar

Reflected in the window, your familiar face  
I await the day you come to Earth

Phoenicia in the sea, far-eyed Rome  
China, who has finished its letter

Sleeping America, starry-skied India  
Spain, who reminds me of you

Someday green shoots in the rubble  
At dawn, where shall we set out for?

On the beach at dusk, let us meet our dreams  
Kissing under a tree, I await the day

When the large bird takes flight and murmurs on a stone  
The overflowing mysteries drift like clouds  
Reflected in the window, your familiar face  
I await the day you come to Earth  
(kicell, "Earth in My Window," 2004; lyrics and music  
by Takefumi Tsujimura)\*

In "Earth in My Window," it's night in America. Japan is  
always dreaming.

While America sleeps, Japan has been daydreaming.

Greetings, you are alive. I, too, am alive.

Inscribe the trajectory, the arc of our lives, and warp  
the coordinates of time and space. Finally, take your  
place in the future, signify equivalent meanings. The  
world is utterly homogenous. It will always ignore  
dimensions and contort itself, but someday it will  
quicken with life. And someday it will integrate and  
present itself to us.

Evolution and progress are not our only dreams. After  
interminable mutation, a deformed abomination, a face  
hideous with scars, there is still meaning in life. Our  
culture may be repulsive, but I want the future to know  
the meaning of our lives.

まるでムカデの様な傷跡  
残して何処から来たの

窓辺に映すのは 懐かしい君の顔  
地球に降り立つ その日を僕は待つ

海のフェニキア 遠い眼のローマ  
手紙書き終えた中国

眠るアメリカ 星空はインド  
君によく似たスペイン

いつかがれきの中で芽を吹く  
夜明けなら何処へ向かおう

暮れゆく浜辺で 夢の様に会いましょう  
木陰でキスして その日を僕は待つ

大きな鳥は飛び 石の上眩いたら  
溢れたはてなが 雲の様に浮かんたら  
窓辺に映すのは 懐かしい君の顔  
地球に降り立つ その日を僕ら待つ  
(キセル「窓に地球」 作詞作曲・辻村豪文  
2004年)\*

「窓に地球」のアメリカは夜だ。日本はいつも夢  
見がち。

眠るアメリカ。日本は白日夢を見てきた。

拝啓 君は生きている。そして僕も生きている。

生きてた軌跡よ弧を描いて、時空の軸をねじ  
曲げろ。そして未来に辿り着き、等価な意味を  
指し示せ。世界は見事に均質だ。それは次元を  
無視してねじ曲がり、いつしか胎動し始める。  
そしていつかまた統合し、我らの目の前にやっ  
てくる。

進化発展ばかりが夢じゃない。ミューテ  
ーションを繰り返した果てに、奇形化した醜態  
をぶらさげて、顔に醜い傷があっても、それら  
は生きる意味を持つ。醜い文化であっても生き  
て来た意味を、未来に伝えたい。



CURATOR TAKASHI MURAKAMI

# SUPER FLAT

EXHIBITION



SUPER FLAT  
COLLECTION



21<sup>c</sup>

NAKAGAWA-SŌCHI  
(20471120-MASAHIRO NAKAGAWA)

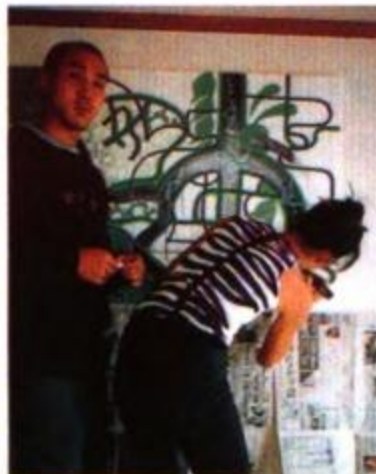


21<sup>c</sup>

NAKAGAWA SŌCHI © (20471120)

CHIKASHI SUZUKI

21<sup>c</sup>



YOSHITOMO NARA

21<sup>c</sup>



TSUTOMU NIREI

21<sup>c</sup>



©CHINO AOSHIMA, HIROPON FACTORY 2000

CHINO AOSHIMA

ENLIGHTENMENT (HIRO SUGIYAMA)



ANTONIO INOKI/ENLIGHTENMENT

21<sup>c</sup>

©TAKASHI MURAKAMI, HIROPON 1999



TAKASHI MURAKAMI

21<sup>c</sup>

KATSUSHIGE NAKAHASHI



© (Zero) 1999 | Photo: MASATO NAKAMURA

21<sup>c</sup>

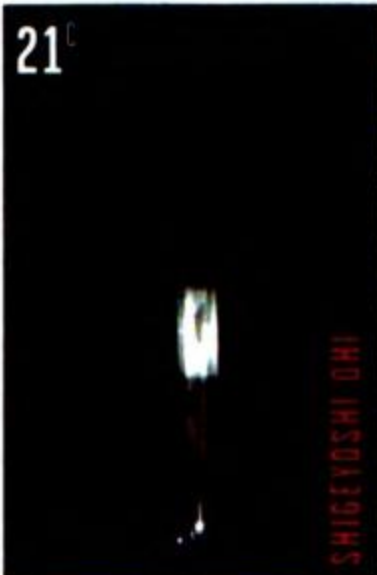
21<sup>c</sup>

GROOVISIONS



Groovisions

21<sup>c</sup>



SHIGEYO FUKUDA

AYA TAKANO



21<sup>c</sup>

AYA TAKANO, HIROPON FACTORY 1997



©YOKO TAKAHASHI/SLEEP

SLEEP

21<sup>c</sup>

21<sup>c</sup>



HENMARU MACHINO

©HENMARU MACHINO 1999



MR. NARA



HIROMIX

21<sup>c</sup>



KOUJI MORIMOTO

21<sup>c</sup>



©MASAFUMI SANAI/PARADISE GARAGE (DOO IT RECORDS)

MASAFUMI SANAI



BONE

21<sup>c</sup>

TAKAYA GOTO DESIGN



# SUPERFLAT TRILOGY

## GREETINGS, YOU ARE ALIVE

### SUPERFLAT TRILOGY

拝啓 君は生きている

Takashi Murakami

(Translated by Office Miyazaki, Inc.)

村上隆

#### 1. On the Eve of *Superflat*

With *Little Boy*, the *Superflat* trilogy comes to a close.

The whole project began with a simple question: "What is art?" What concepts or viewpoints would truly guide an inquiry into the meaning of art in Japan? The search for answers to this question was the underlying mission of the *Superflat* project. My inquiry into the true nature of art in Japan has been coordinated along two axes. Along the vertical axis of time, I have gone back to explore Japanese art history; and along the horizontal axis of culture, I have charted a matrix of manga, animation, fashion, music, and anything happening now in the creative world. The result, the *Superflat* trilogy, has been presented in two forms: publications and exhibitions.

The project began in 2000, with the publication of the book *Super Flat*, which accompanied an exhibition of the same name. Part 2 was the exhibition *Coloriage*, held in 2002, which did not have a catalogue. Now, in 2005, we have finally come to *Little Boy*, the publication and exhibition. All in all, a six-year project, but the beginnings of *Superflat*

#### 1. Superflat前夜

《Little Boy》は私のSuperflatプロジェクト・トリロジー＝三部作の最終章である。

このプロジェクトにおいては、もともと私の中にあった、アートとは何か。日本においてアートという考え方を行うとすれば何がリアルなとっかかりなのか？というテーマに取り組んできた。それは、縦軸は日本の美術史の時間軸を遡り、横軸は漫画、アニメーション、ファッション、音楽など、今起こっているあらゆるクリエイティブの分野を飲み込んで、芸術の本質の実体を探し出す作業だった。その成果を、出版と展覧会の二つのメディアで展開し、世に問うてきたのがSuperflatトリロジー＝三部作なのだ。

Superflatトリロジーはこの《Little Boy》展の開催、そしてカタログの出版をもって完結する。最初のスタートである単行本『SUPER FLAT』の発行が2000年(展覧会も同時に開催)。Part 2の《Coloriage》(展覧会のみ)が2002年。そして《Little Boy》が2005年。六年がかりで完結した。否、実際にはプレSuperflatと言うべき起源が1999年に行われていた。

#### Figure 1b.1

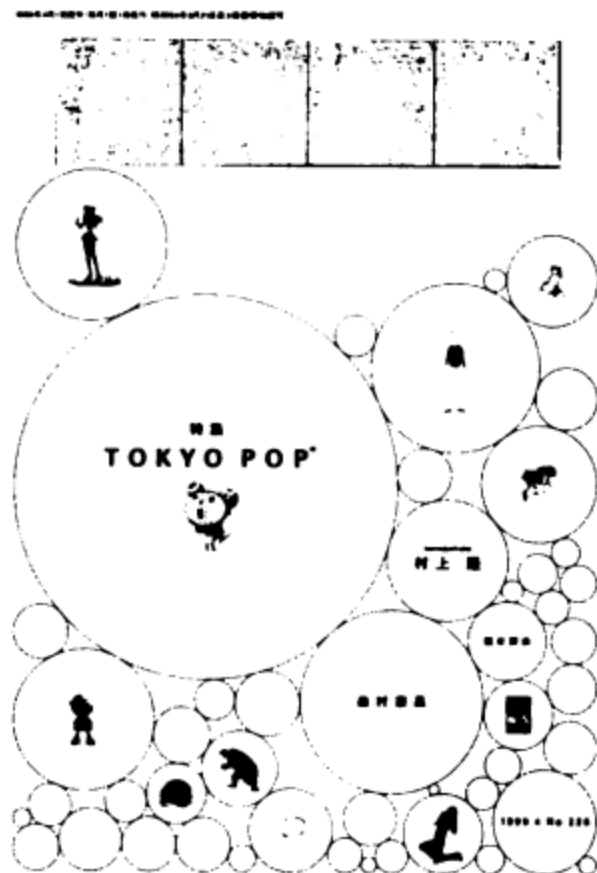
*Super Flat*, Parco Gallery, Tokyo

《SUPER FLAT》展、渋谷PARCOギャラリー

April 28–May 29, 2000

Exhibition flyer (designed by Takaya Gotō)  
29.7 x 21 cm





**Figure 1b.2**  
Takashi Murakami, ed.  
"Tokyo Pop," special feature, published in  
*Kōkoku hihyō* (Advertisement criticism),  
no. 226 (cover)  
特集「TOKYO POP」『広告批評』226号(表紙)所収  
April 1, 1999  
Monthly magazine  
(publisher: Madra Publishing Co., Ltd.)  
21 x 14.8 x 0.7 cm  
© 1999 MADRA Publishing Co., Ltd.

**Figure 1b.6**  
*Superflat*, installation view at Henry Art Gallery,  
with works by Enlightenment (Hiro Sugiyama;  
right), Groovisions (sculpture), Yoshitomo Nara  
(partition wall), Chiho Aoshima (far wall), and  
Aya Takano (left)  
{Superflat}展(ヘンリー・アート・ギャラリー)よりエンラ  
イトメント(ヒロ杉山・右)、グルーヴィジョンズ(立体)、奈  
良美智(仕切壁)、青島千穂(向)、タカノ綾(左)の作品

**Figure 1b.7**  
*Superflat*, installation view at Henry Art Gallery,  
with work by Katsushige Nakahashi (foreground)  
{Superflat}展(ヘンリー・アート・ギャラリー)より中ハシ  
克シゲ(手前)の作品

**Figure 1b.8**  
*Coloriage*, installation view at Fondation Cartier,  
with works by Makoto Aida (left wall and center)  
and Chiho Aoshima (right wall)  
{Coloriage}展(カルティエ現代美術館)より会田誠(左・  
中央)、青島千穂(右)の作品

**Figure 1b.9**  
*Coloriage*, installation view at Fondation Cartier,  
with *Pokémon*  
{Coloriage}展(カルティエ現代美術館)よりポケモン  
モンスターズのインスタレーション

actually came earlier, in 1999.

By this, I refer to the "Tokyo Pop" special feature in the April 1999 issue of *Kōkoku hihyō* (Advertisement criticism), a year before the publication of *Super Flat*. The essay written for this feature contains the core concept that informs the entire project.

"Greetings, You Are Alive: Tokyo Pop Manifesto"  
Japan's creations are springing to life in the world art scene. The art world in the West is searching for the next new theory. This search has reached as far as Asia, a less-Westernized cultural sphere in which Japan, and its capital Tokyo, are receiving the most attention.

Postwar Japan was given life and nurtured by America. We were shown that the true meaning of life is meaninglessness, and were taught to live without thought. Our society and hierarchies were dismantled. We were forced into a system that does not produce "adults." The collapse of the bubble economy was the predetermined outcome of a poker game that only America could win. Father America is now beginning to withdraw, and its child, Japan, is beginning to develop on its own. The growing Japan is burdened with a childish, irresponsible society; a system guaranteed to thwart the formation of super wealth; and a pervasive anti-professionalism.

Three apparently negative factors, including 1) a value system based on an infantile sensibility, 2) a society without any definitive standard of wealth, and 3) amateurism, are now helping to engender a new world of creativity.

The special feature "Tokyo Pop" focuses on ten artists active in Tokyo who are capable of having international appeal, even when judged by Western standards. Their artistic expressions have the power to present an entirely new standard to the West. Using three key words, I will explain the reasons for this and investigate what is real in Tokyo and Tokyo's pop culture.... (p. 58)

What emerged quite clearly out of the "Tokyo Pop" feature was the idea that, as a concept, the magazine editor's suggested theme of Pop was too narrow to comprehensively explain postwar Japanese culture.

The cultural style developed by the victor just

雑誌『広告批評』1999年4月号誌上で行った特集企画「TOKYO POP」がそれである。「SUPER FLAT」が刊行される一年前。そこで書かれたエッセイがこのトリロジー全てを包括するコンセプトを含んでいる。

拝啓 君は生きている-TOKYO POP宣言-  
日本のクリエイションが、いま、海外のアートシーンで弾けている。西洋におけるアートシーンは、次の新しい論理を探して模索中だ。その模索のホコ先はアジアや未完全西洋文化圏にまで及び、その中でもっとも注目されている国の一つが日本であり、日本の代名詞である都市、TOKYOである。

戦後の日本はアメリカによって生かされ、培養されてきた。無意味こそが人間の生きる姿。だから、何も考えずに生きる、と教育された。社会やヒエラルキーも解体された。「大人」を育成しないシステムを強要されてきた。バブル崩壊はアメリカの予定調和的勝ちポーカーゲーム。父であるアメリカはこれを期に日本から去りつつある。子は成長し始めた。成長していく背景の日本には、子供の無責任な社会とスーパーリッチの育たないシステム、そして、アンチプロフェッショナリズムが残った。

一見ネガティブに見えるこの3点、(1)子供の価値観、(2)豊かさのレベルなき社会、(3)アマチュアリズム。しかしこの三点がアドヴァンスとなって、いま新しい創造の世界を作り始めている。

この特集「TOKYO POP」では、東京で活躍しながら、西洋的な価値観の軸に乗せてインターナショナルを持ちうる、と思われた十人のアーティストをチョイスした。彼らの表現は、全く新しい価値基準を西洋社会に提言できる強度を持っている。その理由を三つのキーワードで解説し、東京のリアル、東京のポップカルチャーを読み解いていきたい。(後略) (58頁より)

「TOKYO POP」を行って非常に明確に立ち現れて来たのは、編集者が立てたテーマ「POP」という概念では日本の戦後カルチャーシーンは包括出来得ない、という事だった。

戦勝国が紡いだ文化様式は敗戦国家である日本にはどうしてもフィットしない。



doesn't seem to fit the loser, Japan.

I found it imperative to construct a new mode of thought, a new name for what Japanese culture had become.

With critical acclaim, "Tokyo Pop" made a splash, prompting a new project to create a book along this line of thought. This was the beginning of the *Superflat* project. While working on the production of the book, I happened to think of the made-up word "superflat" for the title. The name fit.

## 2. The Superflat Project Begins

"Superflat."

The word originated in a sales pitch made by two L.A. gallerists to sell my paintings, something like, "How about this painting? It's super flat, super high quality, and super clean!" I thought I saw a basic truth about Japanese culture in these words, no different from the words that might be used to sell Japanese cars or electronics. If Japanese culture could not transcend this flat surface, it would not achieve respectability as "culture." Thus I launched a project under the rubric of Superflat as a critical endeavor to overcome that sales pitch.

So what is "super flat"?

The words denote a flattened surface, the working environment of computer graphics, flat-panel monitors, or the forceful integration of data into an image. The flat reality left when Pop fizzled; a flattened, self-mocking culture. Japan lost the war, and came this far—though not on its own—with its economic growth haunted by a tortured past. I needed to look at what was flat, and why it had to be super.

### "The Super Flat Manifesto"

The world of the future might be like Japan is today—super flat.

Society, customs, art, culture: all are extremely two-dimensional. In the arts, it is particularly apparent that this sensibility has been flowing steadily beneath the surface of Japanese history. Today, the sensibility is most present in Japanese games and anime, which have become powerful elements of world culture. One way to imagine super flatness is to think of the moment when, in creating a desktop graphic for your computer, you merge a number of distinct layers into one. Though this is not a

新しい考え方、呼び名を構築して行く事がとても重要に思えた。

「TOKYO POP」は大きな反響、好評を得て、同じ路線を踏襲した企画を単行本化してゆくプロジェクトが立ち上がった。それがSuperflatプロジェクトの土台となった。まずは単行本の編集制作を行い、その際に単行本のタイトルとして「SUPER FLAT」という造語を偶然当てはめた。そしてフィットした。

## 2. Superflatプロジェクト発動。

「Superflat」。

この呼び名はLAのギャラリスト二人が、私の絵画作品のセールストークに使っていた表現が起源だ。「superflatでsuperクオリティー、そしてsuperにクリーンなこのペインティングはいかがでしょう？」という具合の売り文句。日本の車や電化製品を讃える表現と変わらぬ所に本質的な日本文化の特性を知った気がした。そしてその表面を乗り越えなければ「文化」そのものにもなり得ない、故にその売り文句を超えて行くという批評的な観点から、superflatを冠としたプロジェクトをスタートさせた。

ではsuperにflatとは何か。

べしゃんこな表面、パソコンでの画像制作環境、フラットモニター、強制的にデータをイメージに統合してゆく様。POPがしぼんだ先のflatなリアリティー。べしゃんこな自嘲した文化。戦争に負けて、自力でここまで来たわけでもなく、経済成長には歪んだ背景がつきまとう。flatである事、そしてそれがsuperで無ければならない理由。その部分を検索するべきだ、と思った。

### Super Flat宣言

日本は世界の未来かもしれない。

そして、日本のいまはsuper flat。

社会も風俗も芸術も文化も、すべてが超2次元。この感覚は日本の歴史の水面下を澁みなく流れつづけ、とくに美術にわかりやすく顕在化してきた。現在では、強力なインターナショナル言語となった日本のスーパーエンタテインメント、ゲームとアニメにとくに濃密に存在している。そのフィーリングを説明すると、例えば、コンピューターのデスクトップ上でグラフィックを制作する際の、い

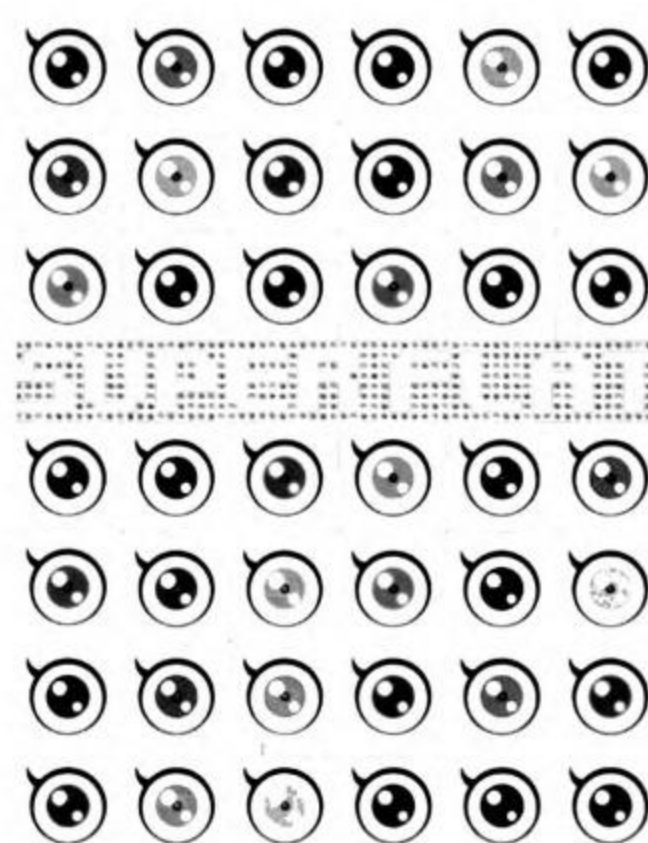


Figure 1b.3

Takashi Murakami, ed.  
*Super Flat* (cover)

「SUPER FLAT」(表紙)

April 28, 2000

Book (publisher: Madra Publishing Co., Ltd.)

30 x 23 x 1.5 cm

© 2000 Takashi Murakami

© 2000 MADRA Publishing Co., Ltd.



Figures 1b.4, 5

*Super Flat*, installation views at Parco Gallery, Tokyo, 2000. Top: entrance; bottom: works by Bôme (left) and Aya Takano (right)

《Super Flat》展(渋谷PARCOギャラリー)の展示風景、2000年。上 会場入口、下 ボーメ(左)、タカノ綾(右)の作品  
Photos: Nomad Studio





**Figures 1b.6, 7**  
*Superflat*, installation views at Henry Art Gallery,  
 Seattle, 2001  
 《Superflat》展(ヘンリー・アート・ギャラリー、シアトル)  
 の展示風景, 2001年  
 Photos: Joshua White

terribly clear example, it suggests to me a sense of reality that is very nearly a physical sensation. I have lined up both the high and the low of Japanese art in this book in order to convey this feeling. I would like you, the reader, to experience the moment when the layers of Japanese culture—such as Pop, Erotic Pop, *otaku*, and H.I.S.-ism [international tourism fostered by the cut-rate travel agency H.I.S.]—fuse into one.

Where is our reality?

This book hopes to reconsider super flatness, a sensibility that has continued to contribute to the construction of Japanese culture as a worldview,

くつもに分かれたレイヤーを一つの絵に結合する瞬間がある。けっしてわかりやすいたとえではないが、そのフィーリングに、私は肉体感覚的にきわめて近いリアリティーを感じてしまうのだ。この本で日本のハイもロウもすべてがフラットに並んでいるのは、そのフィーリングを伝えるためでもある。POP、ERO POP、OTAKU、HIS-ISM、そして、そんな日本文化の表層下に流れる「レイヤーの結合」の瞬間を体験してほしい。

私達のリアリティーはどこにあるのか。

この本は「super flat」を、自分達の、つまり日本文化を潜在的に構築してきた、そして、





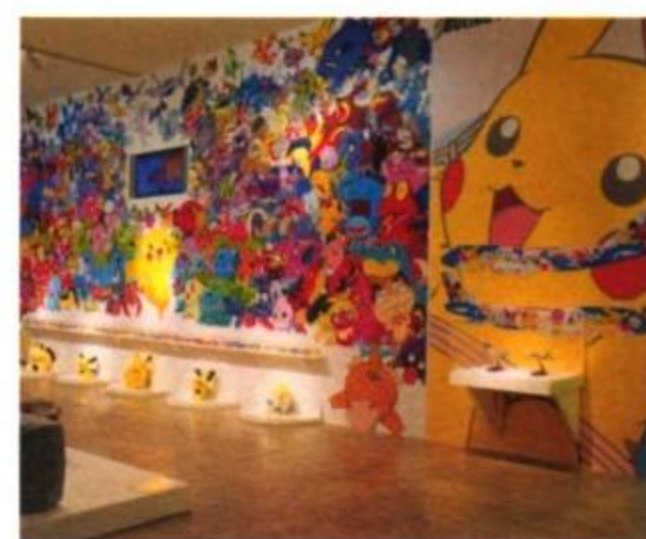
demonstrating that it is an original concept that links the past with the present and the future. During the modern period, as Japan has been Westernized, how has this super flat sensibility metamorphosed? If we can grasp this clearly, then our position today will come into focus.

The current, progressive form of the real in Japan runs throughout this quest. We might be able to find an answer to our search for a concept of how to live. Super flatness is an original concept of the Japanese, who have been completely Westernized.

Within this concept, seeds for the future have been sown. Let's search the future to find them. Super flatness sets the stage for the future. (*Super Flat*, p. 5)

今もしつづけている大きな感性であり世界観として捉え直し、過去から現在、そして未来へとつながるオリジナルなコンセプトとして、提示していくためのものである。近代以降、日本が西洋化されていく過程で、この「super flat」的感性はどのように姿を変え、いまに到っているのか。そこをきっちり見据えることから、いまの我々のスタンスも、見えてくるに違いない。

その意味で、ここには現在進行形の日本のリアルが詰まっている。私達の生きてゆくコンセプト探しの答が見つかるかもしれない。西洋化されてしまった日本人のオリジナルコンセプト、「super flat」。



**Figures 1b.8, 9**  
*Coloriage*, installation views at Fondation Cartier pour l'art contemporain, Paris, 2002  
 《Coloriage》展(カルティエ現代美術財団、パリ)の展示風景、2002年  
 Photos: Mie Morimoto



# SUPERFLAT GALA



**Figure 1b.10**  
*Superflat Gala*  
 《SUPERFLAT》ガラ  
 January 12, 2001  
 Individual party ticket (image by Groovisions)  
 for opening gala at The Museum of  
 Contemporary Art, Los Angeles  
 29.3 x 25.3 cm



**Figure 1b.11**  
*Superflat*, installation view at The Museum of  
 Contemporary Art, Los Angeles, with works  
 by Yoshitomo Nara (far wall), Groovisions  
 (sculpture), and Aya Takano (doorway)  
 《Superflat》展(ロサンゼルス現代美術館)より奈良美智(刺)、  
 グルーヴィジョンズ(立体)、タカノ綾(手前)の作品  
 Photo: Justin A. White

We published a book and organized an exhibition in conjunction with it. The exhibition was presented as a traveling show at event spaces, first at the Shibuya branch of the fashion department store Parco, and then at its Nagoya location. People from the Museum of Contemporary Art in Los Angeles (L.A. MOCA) visited the exhibition, and this visit led to its U.S. tour.

The MOCA exhibition grew in size, encompassing twice as many works and objects as the original Japanese exhibition. The response was far greater than anyone expected. More than ten thousand young people came to the opening, waiting in lines until 1 a.m. The exhibition's success at MOCA attracted the attention of other museums, and soon the exhibition was off to the Walker Art Center in Minneapolis and the Henry Art Gallery in Seattle.

### 3. Part 2: *Coloriage*

In 2002, we moved to the Cartier Foundation for Contemporary Art in Paris with *Coloriage*, the second installment of the *Superflat* series.

#### "*Coloriage* = Paint by Numbers"

Since the Meiji Restoration in 1868, Japanese art has conformed to the outlines of Western art, taking care to stay within the lines and slapping on color without grasping the real meaning of the art. Then came World War II, and Japan's loss in the Pacific War. The explosive inundation of American culture darkened the outline we were to follow. The superimposed outlines of American and European art provided a framework for Japanese art in the postwar period. Yet sometime in the last ten years, those constraining "paint-by-numbers" outlines completely dissolved. Now we have hastily and haphazardly begun to draw new outlines with our own hands. Our new forms of expression come not from Western-style "art," but from what the West calls "subculture." Our paint-by-numbers diagrams are now drawn by Japan, a country where no distance exists between mainstream culture and subculture.

When Japonisme arose in Europe, Westerners enthusiastically embraced a culture of the other, a stunning and different culture from the Orient. This encounter helped open a new era in Western

この中には、さまざまな未来への種が撒かれているはずだ。さあ、未来を検索し、スキヤニングしてつかまえる。「super flat」は未来へのステージだ。(『SUPER FLAT』4頁より)

そして単行本は刊行され、同時に展覧会も制作された。ファッションデパートメントストア「PARCO」の渋谷店、名古屋店のイベントスペースでツアー形式で展覧会を行った。それを視察に来たロサンゼルス現代美術館(LA MOCA)がアメリカへのツアーへと導いてくれた。

LA MOCAでは日本のおよそ二倍を超える作品数、物量の展覧会へと発展して行き、そのリアクションは予想外の大反響。オープニングには一万を超える若者が深夜一時まで列を作って観覧してくれた。その反響を受け、ミネアポリスのウォーカー・アート・センター、シアトルのヘンリー・アート・ギャラリーへのツアーへと繋がって行く。

### 3. PART 2 《*Coloriage*》

そして2002年、場所をパリのカルティエ現代美術館に移して、Superflatの第二回目のショウ《*Coloriage*》展を発表。

#### 「*Coloriage*」=「ぬりえ」

明治維新以降、日本の美術は西洋美術史のアウトラインに乗っ取り、輪郭線に気を配りつつ、しかしその意味も分からないまま、色をせっせと塗って来た。そして日本は第二次世界大戦、太平洋戦争に敗れてからは、戦勝国アメリカの文化的影響を爆発的に受けつつ、その輪郭線の太さは一層増し、アメリカと西欧のダブった輪郭線が、日本の文化や美術に外部から骨組みをガッチリ与えた。しかし、何時の頃からか、とりわけこの十年間、その呪縛としての美術界の「ぬりえ」的な輪郭線は、完全に溶け落ちた。いまでは、自分たちの手で、滅茶苦茶に、そして未整理なまま、新しい輪郭線さえ引きまわられている。これらは、いわゆる西洋式な「美術」の中からではなく、西洋では「サブカルチャー」と言われているジャンルから出た表現形式だ。メインとサブのカルチュラル・ディスタンスがなかった日本という国が描いた「ぬりえ」。

ジャポニスムがヨーロッパに出現したとき、その東洋から来た異なった驚嘆すべき文化



art. It is fitting and significant that the exhibition *Coloriage* should take place in Paris, the birthplace of Japonisme.

While keeping in clear relief the temporal and conceptual distance between the current creative scene in Japan and the era of Japonisme, and acknowledging our place in the context of Western art, we venture into uncharted territory, a new context-in-progress, ever freshly transformed and deformed. We seek a new Japonisme—or perhaps an escape from Japonisme. This is what we aim to discover, and our first step is *Coloriage*. (From the revised version of the introductory panel for *Coloriage*)

The first *Superflat* exhibition in Japan completed what the preceding book had started. But the meaning of the exhibition changed when it went to America. Although *Superflat* may have carried the label of “art” in Japan, it never escaped its subculture identity. But in America, where the hierarchy of genres is well established, the exhibition was immediately accepted into the critical discourse of art. In the same Western context, the exhibition was invited to France as an “art exhibition,” plain and simple. That exhibition was *Coloriage*, for which we made every effort to select artists working in the undifferentiated border areas of postwar Japanese culture.

*Coloriage*, presented alongside a solo exhibition of Murakami's work and given the subtitle *Kawaii! Vacances d'été* (Cute! Summer vacation), became such a sensation that it made the word *kawaii* part of the French vernacular.

#### 4. The Trilogy Concludes

*Little Boy*, organized on the request of Japan Society in New York, is the concluding chapter of the *Superflat* trilogy. This book constitutes our message, which encompasses the entirety of this project begun in the year 2000.

I hope you enjoy both the book and the exhibition.

Many artists participated in this project over the course of its three installments. I thank them again from the bottom of my heart.

Also, I extend my gratitude to the institutions that made our exhibitions possible, and to their staffs, who made it all happen. I can't list all of their names,

を熱狂的に受け入れた。この遭遇は西洋美術史においてひとつの新しい幕開けの起源となった。《Coloriage》はジャポニズム発祥の地、パリにて行う事に意味があると考えている。

現代の日本のクリエイティブシーンの持つ当時のジャポニズムとの時間的、概念的な距離感をくっきりと浮かび上がらせ、西洋の美術のコンテクストを踏まえつつも、そこからの軌道を外れた、現在進行形の変形奇形化した新しいコンテクスト。すなわち新ジャポニズム、もしくは脱ジャポニズム。その発見へのトライアル、それが《Coloriage》展である。(展覧会場入口に掲示したイントロダクションを改訂)

一回目の《Superflat》展は日本での本の出版がまずあり、それを補完する意味で展覧会が作られた。そしてそれがアメリカへ渡った時に意味が変容した。日本では「アート」という冠をつけたとしても、それはあくまでサブカルチャーの一部である。しかしアメリカではジャンルの階層分けがしっかりと出来ているため、そのただ中に入った時、まさにアートの批評的文脈で語られ始めたのだ。そして同じ文脈で、今度はフランスへはっきりとしたアートのテリトリーの展覧会として招聘された。その展覧会が《Coloriage》である。《Coloriage》ではことさら戦後の未分化なボーダーライン上の作家の作品の選出にこだわった。

村上自身の個展と二部構成で公開された《Coloriage》展は、「Kawaii! Vacances d'été かわいい夏休み」というサブタイトルで告知され、その年にはkawaiiがフランス国内で通用可能な日本語となる程の大きなエフェクトを起こした。

#### 4. トリロジー完結。

今回のNYジャパン・ソサエティーに依頼されて制作した《Little Boy》はそのSuperflatプロジェクトの完結編である。この本に納められたメッセージは2000年から始まった本プロジェクトの全てを包括する。

本と展覧会を是非堪能して頂きたい。

三つの展覧会を通して、このプロジェクトには実に多くのアーティストにご参加いただいた。改めて、心からお礼を申し上げたい。ありがとうございました。



**Figure 1b.12**  
*Coloriage*, Fondation Cartier pour l'art contemporain, Paris  
《Coloriage》展、カルティエ現代美術財団(パリ)  
June 26–September 29, 2002  
Exhibition press release, illustrated with works by Kiichi Tsutaya (center) and Chiho Aoshima (left and right)  
63 x 62.4 cm



**Figure 1b.13**  
*Coloriage*, installation view at Fondation Cartier, with work by Nigo  
《Coloriage》展(カルティエ現代美術財団)よりNIGOのインスタレーション  
Photo: M. M. + r. c. t. c.



but one person deserves particular mention: Chiaki Kasahara, co-creator of the project and producer of the entire *Superflat* trilogy. The excitement and emotion we've shared cannot be put into words. In the six years since producing the "Tokyo Pop" feature for *Kōkoku hihyō*, her energy, unparalleled passion, and steadfast determination have given me the energy to persist in the project of defining the true nature of postwar Japanese culture.

"Tokyo Pop Manifesto," the precursor to the *Superflat* trilogy, carries the subtitle, "Greetings, You Are Alive."

After writing "Earth in My Window" (the lead essay for this volume), I asked several friends for their comments. Below is an excerpt from the comments I received from Noi Sawaragi, a colleague and contributor to this book, who explains the meaning of *Little Boy* better than I could myself. In closing, I would like to share his words with you.

The same phrase [Greetings, you are alive], presented in *Super Flat*, is repeated here after several years, and its tenor has changed dramatically. Before, it sounded lighthearted, and that very lightness somehow made it depressing. Now, its dark, ominous echo invigorates the reader, awakening the strength to live.

Blunt as it may seem, when I read "Earth in My Window," it gave me the strong impression that "The Super Flat Manifesto" had taken the idea of "flat"—or rather, "leveling"—from the "Suiheisha Declaration" issued by Suiheisha (Levelers' Association), an organization that strove to eradicate the caste-like system of *burakumin* discrimination; you adapted the meaning of leveling and applied it to the dissolution of the hierarchy between high art and subculture. By assigning the former to the West and the latter to postwar Japan, you tried to revive the concept of leveling in a new critical context. (Since ancient times, the *burakumin* [outcastes] and their predecessors, long victims of discrimination, were often entertainers or craftsmen and excelled in the arts—thus, they remind me of *otaku*.) It may be said the revolutionary element of the "Suiheisha Declaration" was that it did not simply try to level the playing field by saying "all men are created equal"; rather, it

そして、それぞれの展覧会場を提供して下さった美術館の関係者の方たち。また、ここには多くのスタッフも携わってきた。名前を挙げればきりがないが、その中でSuperflatトリロジー全てをプロデュースした、このプロジェクトの共同制作者、笠原ちあき。彼女とは言葉では言い尽くせぬ感激を共有して来た。『広告批評』誌上特集「TOKYO POP」を制作した時から六年、戦後の日本文化の本当の姿を今一度腑分けする事に対して、無償の情熱と決死の覚悟で臨んで来た、彼女のエネルギーに私は動かされて来たとも言える。

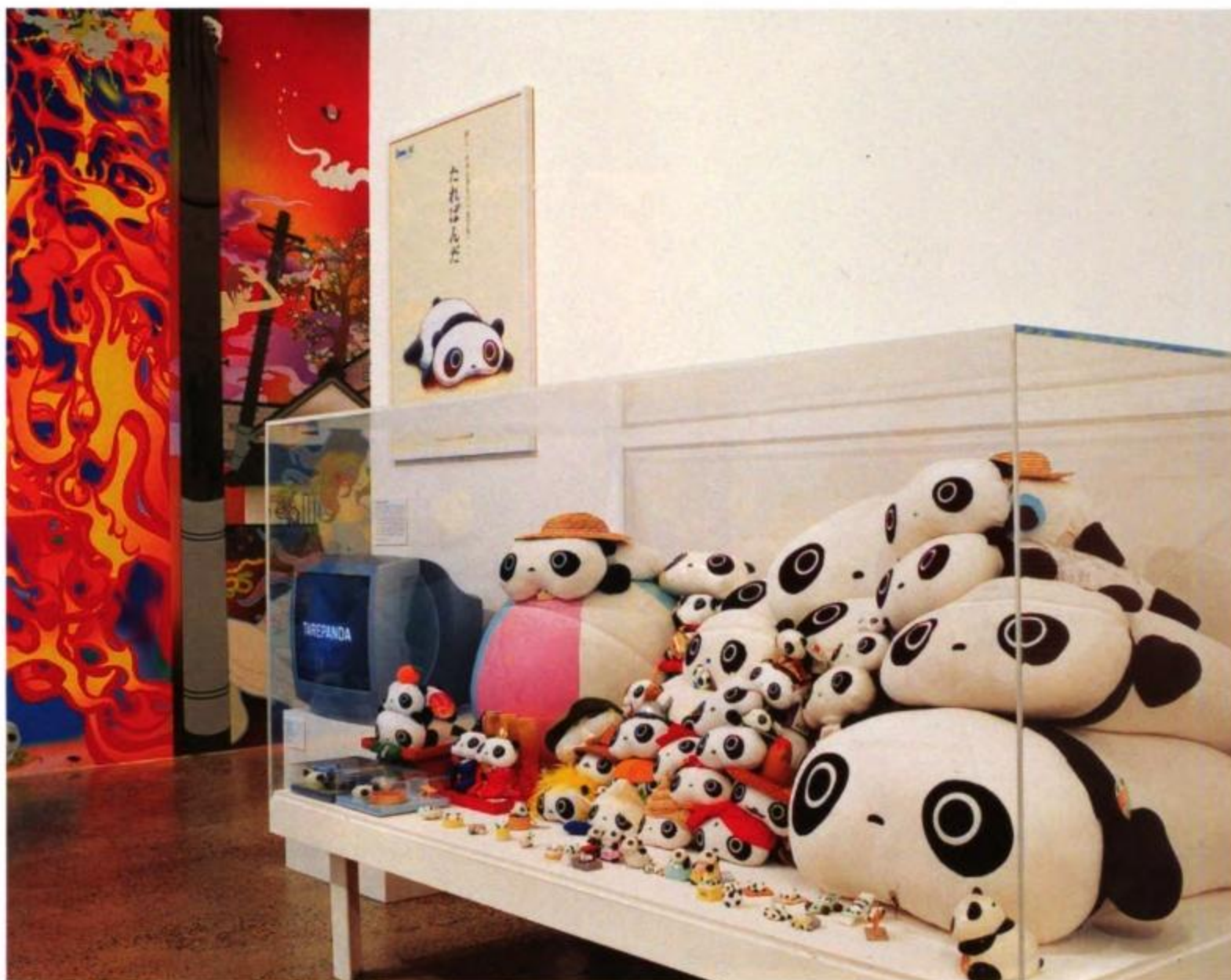
『スーパーフラット』の前身、「TOKYO POP宣言」特集で私はサブタイトルをつけた。「拝啓 君は生きている」と。

私はこの《Little Boy》へのメインエッセイ「窓に地球」を書き上げた時、数名の友人に感想を聞くためメールで原稿を送ってみた。これはその返信の一部だが、その意味を友人であり、この本にもエッセイを寄せてくれている榎木野衣氏が私に変わって解説してくれているので、紹介したい。

『スーパーフラット』で提示されたフレーズが数年の時を経てふたたび冒頭と末尾で繰り返されますが、しかしその響きは前とは大きく変化しています。前回においてはその明るい響きが、なぜだかそれゆえにどこか気分を沈ませたのに対し、今回のそれは、その暗く不吉な響きゆえに、読むものを活気づけ、生きる力を呼び覚まします。

唐突かもしれませんが、今回「窓に地球」を読んであらためて強く感じたのは、「スーパーフラット宣言」というのは、かつて日本の被差別部落解放運動の際に打ち出された「水平社宣言」の唱えた「水平」の意味を、ハイアートとサブカルチャーとの高低差の解消に置き換え、前者によって欧米を、後者によって戦後の日本に表象させることによって、新たな文脈で再生させたもののように思えたことです。ちなみに「水平宣言」の画期的なところは、「被差別民」(技芸の民であり、また古来から芸能の民でもあった—その意味でも、どこか「おたく」を思わせる)が、単純に「ひとはみな元来平等なのだ」(「水平社宣言」より)と白紙還元的には言わずに、「吾々がエタで





**Figure 1b.14**  
*Coloriage*, installation view at Fondation Cartier,  
 with *TarePanda* and work by Chiho Aoshima  
 《Coloriage》展(カルティエ現代美術財団)より《たればんだ》  
 のインストールと青島千穂の作品  
 Photo: Mie Morimoto



**Figure 1b.15**  
*Coloriage*, installation view at Fondation Cartier,  
 with photographs (magazine covers) by  
 Kishin Shinoyama  
 《Coloriage》展(カルティエ現代美術財団)より篠山紀信の  
 雑誌表紙写真のインストール  
 Photo: Mie Morimoto



Figure 1b.16

*Superflat Gala* in specially prepared space,  
The Museum of Contemporary Art, Los Angeles,  
January 12, 2001

《Superflat》展ガラパーティー、ロサンゼルス現代美術館  
特設会場、2001年1月12日



affirmed the identities, ancestry, and heritage of the *burakumin* by declaring, "the time has come to be proud of who we are." Likewise, "The Super Flat Manifesto" did not make the righteous claim that Japanese can produce high art just like Westerners; instead, you aimed to recreate global art by changing the value system, proclaiming, "the time has come to take pride in our art, which is a kind of subculture, ridiculed and deemed 'monstrous' by those in the Western art world."

Such logic may easily lead to a kind of reversed nationalism. But I see no danger of this in your concept. Because it has become clear by now, in light of the current global situation, that the notion of "human" that informs high art and nationalism was invented in modern times to conceal the fact that humans themselves are a kind of "monster" or "cyborg," and I believe "The Super Flat Manifesto" was issued as a critique of this very notion. Art is, at its root, made by these "demons," and at odds with the everyday life we live. In this sense, art is fundamentally antagonistic to humanity. Modern society has thus strained to reconcile the two, but it was an impossible task from the start. I believe that the time has come to return art to

ある事を誇り得る時が来たのだ」と、先人や由来も含め肯定的に自己を語ったことにありました。これになぞらえて言うなら、村上さんの「スーパーフラット宣言」もまた、「日本人にも欧米人なみのハイアートが可能なのだ」という、ただ権利的な観点から芸術を語るのではなく、「欧米のアートから差別され『怪物』扱いされて来たサブカルチャーであることを誇り得る時が来たのだ」という、価値転換の次元から世界芸術を再構築しようとしている点にあると思います。

もっとも、これはひとつまちがえれば、一種の裏返しのナショナリズムにつながりかねないわけですが、その心配はないでしょう。なぜなら、ハイアートやナショナリズムの根幹にある「人間」という観念そのものが、実は近代人そのものがあらかじめ一種の「怪獣」であり「サイボーグ」であることを隠すための、一種の人工的な概念であったことは、昨今の世界状況を見るかぎり、もはやあきらかであり、ほかでもない「スーパーフラット宣言」は、そうした人間概念への批判へと向けて、発せられていると考えるからです。そして芸術とは元来、人の生きる日常そのものを相対化してしまう、それら「魔物」の手によるものです。



the hands of the monsters, who were here before humans. The unimaginable tragedy caused by the atomic bombs made this clear, rather unexpectedly. For Western civilization, that was the greatest Pandora's box of all, into which postwar Japan was born.

What we need most now is to concoct a completely new manifesto that embraces our new existence created out of the chaotic junk found in the Far Eastern islands located at the bottom of this Pandora's box. This manifesto will replace the modern "human manifesto" that made art into "art" as we know it today. In this light, I felt that your *Superflat* could be the harbinger of a new "ex-human manifesto" that will guide us in the twenty-first century. I felt so happy when I read through your new essay, because it was made not from high and noble materials, but solely from the massive amount of meaningless and unorganized junk aimlessly produced daily in Japan. (Excerpted from an e-mail from Noi Sawaragi to the author, February 8, 2005)

We are deformed monsters. We were discriminated against as "less than human" in the eyes of the "humans" of the West.

Noi Sawaragi's mail confirmed my belief: the *Superflat* project is our "Monster Manifesto," and now more than ever, we must pride ourselves on our art, the work of monsters.

Greetings, you are alive.

Earth is alive, and it will die. History begins, and it will end. But until that final instant, only by knowing the meaning of history can we sense that we are alive now.

その意味では芸術と人間は根本的に対立しています。そのため近代社会は両者を懸命に融和しようとして来ましたが、そこにはもともと無理があったわけです。いまはもう、「人間」以前からいた「怪物」たちの手に芸術を返すべき時が来ていると思います。原爆という人間概念をはるかに超越した根源的出来事は、はからずもそのことをあきらかにしてしまったのではないかと。もしそうだとしたら、それこそが、西洋文明にとって最大の「パンドラの匣」であったというべきでしょう。そして戦後日本は、まさしくこの匣の中で生まれました。

その意味で、僕らにいま必要なのは、いまある芸術を芸術たらしめた近代の「人間宣言」に変わる、まったく新しい存在謳歌のための高らかな宣言を、ここパンドラの匣の底にある極東の島々のグチャグチャなカオスのようなジャンクのなかからつくりあげることなのであって、その意味で「スーパーフラット」とは、21世紀を切り開くための新しい「脱人間宣言」の扉を叩くものなんじゃないか、と感じたのです。これを読んでなぜだか元気が出て来るのは、それが高貴な材料からではなく、日々日本であてどなく輩出されている膨大な量の無意味で雑多なジャンクだけを原材料として作り出されているからなのかもしれません。(2005年2月8日付の榎木野衣氏のメールより)

われわれは奇形化した怪物。「人間」である欧米人から見れば、「人間以下」の被差別民だった。

榎木氏のメールで私は改めて確信した。Superflatプロジェクトはわれわれの「怪物宣言」であり、いまこそ、怪物ゆえの芸術であることを誇りうる時が来たのだと。

拝啓 君は生きている。

地球は生きており、そして死ぬ。歴史ははじまって、終わる。しかし終わる瞬間まで歴史の意味を知る事こそが、いま生きている証を感じる事なのだ。



Figure 1b.17  
Ariel Swartley, "For the Pop Culturati, Patterns That Say Tokyo Cool," *New York Times*, April 22, 2001, sec. 2:37

エリエル・スワートリー「ポップ文化人は東京がクールだ」という兆候を見ている」『ニューヨーク・タイムズ』2001年4月22日第2セクション37頁

Reprinted by permission  
Copyright © 2001 by The New York Times Company



# LIST OF ARTISTS AND STAFF

## Special Magazine Project "Tokyo Pop"

Published in monthly magazine  
*Kōkoku hihyō* (Advertisement  
criticism), April 1999

Director: Takashi Murakami

### Participating Artists

Hideaki Anno  
Groovisions  
Cornelius  
Hibiki Tokiwa  
Shinji Higuchi  
Masahiro Nakagawa  
Yoshitomo Nara  
Hiromix  
Bōme  
Henmaru Machino

Publisher: Madra Publishing  
Co., Ltd.

Editor: Chiaki Kasahara

(Madra Publishing)

Art Direction: Norio Nakamura

## Super Flat (Book)

Edited by Takashi Murakami

### Participating Artists

Yoshinori Kanada  
Katsushika Hokusai  
Itō Jakuchū  
Kōji Morimoto  
Takashi Murakami  
Hitoshi Tomizawa  
Kanō Sansetsu  
Hiromix  
Chiho Aoshima  
Tsuchida Bakusen  
Aya Takano  
Yoshitomo Nara  
Shigeyoshi Ōi  
Katsushige Nakahashi  
Mr.  
Hideaki Anno  
20471120  
Kishida Ryūsei  
Enlightenment (Hiro Sugiyama)  
Groovisions  
Soga Shōhaku  
Maeda Seison  
Tawaraya Sōtatsu  
Bōme  
Henmaru Machino  
Kentarō Takekuma  
Tsutomu Nihei  
Masafumi Sanai  
sleep  
Chikashi Suzuki  
Fishmans

Contributor: Hiroki Azuma

Art Direction: Takashi Murakami

### Design

Yūichirō Ichige (Kaikai Kiki)  
Ira "Becky" Buchō (Kaikai Kiki)

### Editors

Chiaki Kasahara  
(Madra Publishing)  
Natsuko Ihara  
(Madra Publishing)

### Editorial Assistance

Takeo Hanazawa (Kaikai Kiki)  
Yoshiyuki Mashimo (Kaikai Kiki)  
Tomoko Nishimura (Kaikai Kiki)

Translation: Office Miyazaki, Inc.

Hisako Miyazaki  
Alex Smith  
Hart Larrabee  
Ted Mack

Publisher: Madra Publishing

Co., Ltd.

Published on April 28, 2000

## Super Flat (Traveling Exhibition: Japan Tour)

Curated by Takashi Murakami

### Participating Artists

Masafumi Sanai  
Chikashi Suzuki  
Hiromix  
Chiho Aoshima  
Shigeyoshi Ōi  
Aya Takano  
Katsushige Nakahashi  
Yoshitomo Nara  
Mr.  
Takashi Murakami  
Kentarō Takekuma  
Tsutomu Nihei  
Henmaru Machino  
Kōji Morimoto  
Bōme  
Groovisions  
sleep  
Enlightenment (Hiro Sugiyama)  
Nakagawa Sōchi  
(20471120/Masahiro Nakagawa)  
Zakyumiko

Parco Gallery, Tokyo;

April 28–May 29, 2000

Organized by  
Yukari Ōmori (Parco)

Parco Gallery, Nagoya;

June 9–26, 2000

Organized by  
Yasuharu Motohashi (Parco)

Planning: Chiaki Kasahara

(Madra Publishing)

### Management

Takeo Hanazawa (Kaikai Kiki)  
Tomoko Nishimura (Kaikai Kiki)

### Installation

Mr. (Kaikai Kiki)  
Fish! Matsumoto (Kaikai Kiki)

### Advertisement Design:

Takaya Gotō

### In-kind Support

Canon Inc.  
IBM Japan

### Assistance

Madra Publishing Co., Ltd.  
Tomio Koyama Gallery  
Marunuma Art Forest

## Superflat (Traveling Exhibition: U.S. Tour)

Curated by Takashi Murakami

### Participating Artists

Masafumi Sanai  
Chikashi Suzuki  
Hiromix  
Chiho Aoshima  
Aya Takano  
Katsushige Nakahashi  
Yoshitomo Nara  
Mr.  
Kentarō Takekuma  
Henmaru Machino  
Hitoshi Tomizawa  
Yoshinori Kanada  
Kōji Morimoto  
Bōme  
Groovisions  
sleep  
Hiro Sugiyama  
Nakagawa Sōchi  
(20471120/Masahiro Nakagawa)

The Museum of Contemporary Art,  
Los Angeles;

January 14–May 27, 2001

Director: Jeremy Strick

Chief Curator:

Paul Schimmel

Assistant Curator:

Michael Darling

Walker Art Center, Minneapolis;

July 15–October 14, 2001

Director: Kathy Halbreich

Senior Curator:

Philippe Vergne

Associate Curator, Visual Arts:

Douglas Fogle

Henry Art Gallery, Seattle;

November 10, 2001–March 3, 2002

Director: Richard Andrews

Chief Curator:

Elizabeth A. Brown

### Management

Chiaki Kasahara (Kaikai Kiki)  
Tomoko Nishimura (Kaikai Kiki)

### Installation

Mr. (Kaikai Kiki)  
Fish! Matsumoto (Kaikai Kiki)  
Naotaka Hiro

In-kind Support: Canon Inc.

### Assistance

Blum & Poe  
Marunuma Art Forest

## Coloriage (Exhibition)

Curated by Takashi Murakami

### Participating Artists

Takeshi Kitano  
Nigo  
Groovisions  
Kishin Shinoyama  
Makoto Aida  
Chiho Aoshima  
Mika Katō  
Mr.  
Rei Satō  
Shigeru Mizuki  
Kiichi Tsutaya  
Rokurō Taniuchi  
shing02  
Mobile Suit Gundam  
Pokémon  
TarePanda  
DiGiCharat  
Digimon  
Denpa Shōnen: Nasubi's  
Journey to Hell

Fondation Cartier pour l'art  
contemporain, Paris;

June 27–October 27, 2002

Director: Hervé Chandès

Chief Curator:

Hélène Kelmachter

### Management

Gen Watanabe  
(Kaikai Kiki N.Y.)  
Chiaki Kasahara (Kaikai Kiki)  
Masako Ida (Kaikai Kiki N.Y.)

### Installation

Fish! Matsumoto (Kaikai Kiki)  
Norito Sakai (Kaikai Kiki)  
Naotaka Hiro

Image Editing: Yūichirō Ichige

Shipping: Mr.

In-kind Support: Canon Inc.

### Assistance

Tomio Koyama Gallery  
Galerie Emmanuel Perrotin  
Marunuma Art Forest



**特集企画 TOKYO POP**

月刊誌『広告批評』

1999年4月号の特集企画

ナビゲーション 村上隆

参加アーティスト

庵野秀明

グルーヴィジョンズ

CORNELIUS

常盤 響

樋口真嗣

中川正博

奈良美智

HIROMIX

ポーム

町野変丸

発行 マドラ出版株式会社

編集 笠原ちあき(マドラ出版)

アートディレクション 中村至男

**アートブック『SUPER FLAT』**

編著 村上隆

参加アーティスト

金田伊功

葛飾北斎

伊藤若冲

森本晃司

村上隆

富沢ひとし

狩野山雪

HIROMIX

青島千穂

土田麦樗

タカノ綾

奈良美智

大井成義

中ハシクシゲ

Mr.

庵野秀明

20471120

岸田劉生

エンライトメント(ヒロ杉山)

グルーヴィジョンズ

曾我蕭白

前田青邨

俵屋宗達

ポーム

町野変丸

竹熊健太郎

式瓶勉

佐内正史

sleep

鈴木親

フィッシュマンズ

寄稿 東浩紀

アートディレクション 村上隆

デザイン

市毛友一郎(カイカイキキ)

伊良ベッキー部長(カイカイキキ)

編集

笠原ちあき(マドラ出版)

井原奈津子(マドラ出版)

編集協力

花澤武夫(カイカイキキ)

真下義之(カイカイキキ)

西村知子(カイカイキキ)

翻訳 オフィス宮崎

宮崎壽子

アレックス・スミス

ハート・ララビー

テッド・マック

発行 マドラ出版株式会社

発行日2000年4月28日

**展覧会《Super Flat》ジャパントゥアー**

キュレーション 村上隆

参加アーティスト

佐内正史

鈴木親

HIROMIX

青島千穂

大井成義

タカノ綾

中ハシクシゲ

奈良美智

Mr.

村上隆

竹熊健太郎

式瓶勉

町野変丸

森本晃司

ポーム

グルーヴィジョンズ

sleep

エンライトメント(ヒロ杉山)

NAKAGAWA-SOCHI

(20471120/中川正博)

ZAKYUMIKO

バルコギャラリー(東京)

2000.4.28-5.29

ディレクター 大森ゆかり(バルコ)

名古屋バルコギャラリー

2000.6.9-26

ディレクター 本橋康治(バルコ)

企画 笠原ちあき(マドラ出版)

マネージメント

花澤武夫(カイカイキキ)

西村知子(カイカイキキ)

展示設営

Mr.(カイカイキキ)

フィッシュ!松本(カイカイキキ)

広告デザイン 後藤隆哉

協賛

キヤノン株式会社

日本アイ・ビー・エム株式会社

協力

マドラ出版株式会社

小山登美夫ギャラリー

丸沼芸術の森

**展覧会《Superflat》アメリカツアー**

キュレーション 村上隆

参加アーティスト

佐内正史

鈴木親

HIROMIX

青島千穂

タカノ綾

中ハシクシゲ

奈良美智

Mr.

竹熊健太郎

町野変丸

富沢ひとし

金田伊功

森本晃司

ポーム

グルーヴィジョンズ

sleep

ヒロ杉山

NAKAGAWA-SOCHI

(20471120/中川正博)

ロサンゼルス現代美術館(MOCA)

2001.1.14-5.27

館長 ジェレミー・ストリック

チーフキュレーター

ポール・シンメル

アシスタントキュレーター

マイケル・ダーリング

ウォーカー・アート・センター(ミネア

ポリス) 2001.7.15-10.14

館長 キャシー・ホルブライヒ

シニアキュレーター フィリップ・

ヴァーン

アソシエートキュレーター

ダグラス・フォーゲル

ヘンリー・アート・ギャラリー(シアトル) 2001.11.10-2002.3.3

館長 リチャード・アンドリュース

チーフキュレーター エリザベス・

A・ブラウン

マネージメント

笠原ちあき(カイカイキキ)

西村知子(カイカイキキ)

展示設営

Mr.(カイカイキキ)

フィッシュ!松本(カイカイキキ)

廣直高

協賛 キヤノン株式会社

協力

Blum & Poe

丸沼芸術の森

**展覧会《めりえ》**

キュレーション 村上隆

参加アーティスト

北野武

NIGO

グルーヴィジョンズ

篠山紀信

会田誠

青島千穂

加藤美佳

Mr.

佐藤玲

水木しげる

萬谷喜一

谷内六郎

shing02

機動戦士ガンダム

ポケットモンスター

たればんだ

デ・ジ・キャラット

デジタルモンスター

なすび等の体験地獄プロジェクト

カルティエ現代美術財団(パリ)

2002.6.27-10.27

館長 エルベ・シャンデス

チーフキュレーター

エレン・ケルマクター

マネージメント

渡辺元(カイカイキキN.Y.)

笠原ちあき(カイカイキキ)

飯田雅子(カイカイキキN.Y.)

展示設営:

フィッシュ!松本(カイカイキキ)

酒井謙人(カイカイキキ)

廣直高

映像編集 市毛友一郎

SHIPPING Mr.(カイカイキキ)

協賛 キヤノン株式会社

協力

小山登美夫ギャラリー

Galerie Emmanuel Perrotin

丸沼芸術の森







# OTAKU TALK

## おたくトーク

Toshio Okada and Kaichirō Morikawa  
Moderated by Takashi Murakami

(Translated and annotated by Reiko Tomii)

岡田斗司夫×森川嘉一郎  
司会 村上隆

**Takashi Murakami:** Okada-san, Morikawa-san, thank you for coming. Our topic today is the culture of *otaku*<sup>1</sup> [literally, “your home”]. After Japan experienced defeat in World War II, it gave birth to a distinctive phenomenon, which has gradually degenerated into a uniquely Japanese culture. Both of you are at the very center of this *otaku* culture.

Let us begin with a big topic, the definition of *otaku*. Okada-san, please start us off.

**Toshio Okada:** Well, a few years ago, I declared, “I quit *otaku* studies,” because I thought there were no longer any *otaku* to speak of.

Back then [during the 1980s and early 1990s], there were a hundred thousand, or even one million people who were pure *otaku*—100-proof *otaku*, if you will. Now, we have close to ten million *otaku*, but they are no more than 10- or 20-proof *otaku*. Of course, some *otaku* are still very *otaku*, perhaps 80 or 90 proof. Still, we can't call the rest of them faux *otaku*. The *otaku* mentality and *otaku* tastes are so widespread and diverse today that *otaku* no longer form what you might call a “tribe.”

**司会** 本日はお集まり頂きありがとうございます。

今日は、日本が敗戦を経験し、その後、日本が独自に育み、奇形化させていった独自のカルチャー「おたく」<sup>(1)</sup>について。

まさに「おたくど真ん中」というお二人にお話を伺おうと思います。

まず大きな括りからですが「おたくの定義」というところから、お二人にお話を伺いたいです。まずは岡田さんから、どうぞ。

**岡田** 何年か前に俺が「おたく論やめたわ」って言ったのは、おたくという人がいなくなったと思ったからなんですよ。

当時、(80年代から90年代初頭にかけて)、血中濃度が100の純粋なおたくという人が10万人とか100万人いたのに、今は10とか20くらいの薄いおたくが1000万人近くいる。もちろん90とか80位の高い人もいますが、ではその残りがニセおたくかと言うとそうではない。もう、おたく的なものの考え方や趣味とかが拡散しちゃってるから、おたくというものは人種じゃなくなっちゃったんだと思う。

**Figure 2.1**  
From *DiGiCharat*  
《デ・ジ・キャラット》より  
1999  
TV anime series  
© Broccoli/TBS



**Figure 2.2**  
Kaichirō Morikawa (left) and Toshio Okada  
discuss *otaku*  
おたくを論じる森川嘉一郎(左)と岡田斗司夫  
Photo: Hujev, Jr. M-te 11





**Figure 2.3**  
Miyawaki Shūichi, president of Kaiyōdō,  
from *40th Anniversary Kaiyodo Exhibition Official Guide* (World Photo Press, 5 May 2004), page 174  
海洋堂社長 宮脇修一(『海洋堂大博覧会 公式ガイド 進め海洋堂』より、ワールドフォトプレス・平成16年5月5日 発行、174頁)  
Photo: Hitoshi Iwakiri  
© Kaiyōdō Co., Ltd.

**Kaichirō Morikawa:** Okada-san's definition of *otaku* sounds positive, as if they're quite respectable.

In my opinion, *otaku* are people with a certain disposition toward being *dame*<sup>2</sup> ["no good" or "hopeless"]. Mind you, I don't use this word negatively here.

To some extent, people born in the 1960s are saddled with the baggage of an "anti-establishment vision." In contrast, *otaku*, especially in the first generation, have increasingly shed this anti-establishment sensibility.

It's important to understand that although *otaku* flaunt their *dame*-orientation—an orientation toward things that are no good—it's not an anti-establishment strategy. This is where *otaku* culture differs from counterculture and subculture.

**TM:** Indeed, *otaku* are somewhat different from the mainstream. They have a unique *otaku* perspective, even on natural disasters. For example, the reaction of Kaiyōdō's<sup>3</sup> executive, Miyawaki Shūichi, to witnessing the destruction of the Great Hanshin Earthquake<sup>4</sup> in 1995 was, "I know it's insensitive to say this [after such terrible disaster], but I think *Gamera*<sup>5</sup> got it wrong." You know, the aftermath of a real earthquake was used as a criterion in *otaku* criticism.

**TO:** At the time of the earthquake, I raced to Kobe from Osaka, hopping on whatever trains were still running, taking lots of pictures. I agree, *Gamera* got it wrong. To create a realistic effect of destruction, you need to drape thin, gray noodles over a miniature set of rubble. Otherwise, you can't even approach the reality of twisted, buckled steel frames. It was like, "If you call yourself a monster-filmmaker, get here now!"

When Mt. Mihara<sup>6</sup> erupted in 1986, the production team of the 1984 *Godzilla* film went there to see it.<sup>7</sup> They were true filmmakers.

### **Wabi-Sabi-Moe**

**TM:** Morikawa-san will present an exhibition about *otaku* and *moe*<sup>8</sup> [literally, "bursting into bud"] at the architecture biennale in Venice in 2004.<sup>9</sup> Your association of *otaku* with architecture is unique. Please tell us about it.

**森川** 岡田さんの使う「おたく」という言葉は肯定的で、輝かしい存在のような気がしますね。

私の考えではおたくはある種の「ダメ指向」<sup>10</sup>を持った人たちです。ただしここで言う「ダメ」とは否定的な言葉ではありません。

60年代生まれの人たちには、反体制的なビジョンを引きずっている部分があります。それに対して、おたくの人たちは、第1世代の人は確かにそういう部分があったわけですが、だんだん反体制的な意識が抜けていった。

おたくたちが「ダメ指向」だといっても、それは体制に反抗する手段として「ダメ」なものへ向かっているわけではないというところが大事です。そこがカウンター・カルチャーやいわゆる「サブカル」と「おたく」が違う所です。

**司会** おたくはいわゆる普通の人とはちょっと違って、たとえ災害であっても、「おたく的」な視点で物事を見るみたいなんです。海洋堂<sup>11</sup>の宮脇修一専務も1995年の神戸震災<sup>12</sup>の時、倒壊した街の様子を見て「不謹慎って分かってて、『ガメラ<sup>13</sup>は嘘や』って思ってしまったもんねあ」って、震災の環境がおたく作品の批評の基準点になっちゃった。

**岡田** だって俺、神戸震災の時、電車乗り継いで行きましたもん。写真撮って。確かにガメラは嘘でしたよ。瓦礫は、一度ミニチュアで、鉄骨が垂れ下がる感じを出すために、上からグレーに着色したソーメンをぶっかけなきゃだめですね。そうしないと折れたり曲がったりした鉄骨のリアリティは絶対出ない。「怪獣映画作ってる奴は、今すぐ来い!」ですよ。

1986年に三原山<sup>14</sup>が噴火したときにも、84年のゴジラ<sup>15</sup>撮影班は行った。これが正しい映画人ですよ。

### **「わび・さび・萌え」**

**司会** 森川さんは、2004年の《ヴェネツィア・ビエンナーレ建築》展で「おたく」や「萌え」<sup>16</sup>を扱った展覧会<sup>17</sup>を行いますね。建築展に「おたく」が絡んでくる所がユニークですがその辺のお話しをお願いします。

**岡田** 展覧会で、森川さんが発表した論説の中で、一番感動したのが「わび・さび・萌え」っていうフレーズです。

分かりずらかった「萌え」も、こうやってフレー



**Figure 2.4**  
Great Hanshin Earthquake, collapsed highway in Kobe, January 1995  
阪神大震災で倒壊した高速道路、神戸1995年1月  
© PANA



**TO:** I was most impressed by your phrase, *wabi-sabi-moe*, in the exhibition thesis.

*Moe* is not an easy concept to comprehend, but when you linked the three ideas linguistically, it made a lot more sense.

Those who are unfamiliar with the concepts of *wabi* and *sabi* [meaning "the beauty and elegance of modest simplicity"] must surely wonder what's appealing about feigning poverty.

Likewise, with *moe*, until you get the concept, I'm sure people question the origins of this seeming obsession with beautiful little girls, *bishōjo*.<sup>10</sup> But once you get it, you start to feel like *moe* might become a megaconcept, exportable like *wabi* and *sabi*.

**KM:** The truth is, I made up that phrase to pitch the show. But suddenly it was a headline in the Yomiuri newspaper.

**TO:** That's awesome. The fact that it became a headline means everybody can understand it.

**KM:** It's a play on something the architect Arata Isozaki<sup>11</sup> did in his exhibition, *Ma*,<sup>12</sup> in Paris in 1978. He provided logical English explanations for such traditional concepts as *wabi* and *suki* [meaning "sophisticated tastes"] on exhibition panels.

The key Japanese words—such as *wabi*, *sabi*, and *suki*—were inscribed in classical calligraphy and accompanied by lengthy English explanations printed in Gothic fonts.

I decided I'd do the same with *moe*.

There is a huge gap between people who know the word *moe* and those who don't. Every *otaku* person knows *moe*. For them, it's so basic. But it's not like all young people know the term. While at graduate school, I asked my colleagues about *moe* but almost none of them knew it.

It dawned on me that most mainstream people just don't know it.

**TM:** That disparity is really intriguing.

**KM:** It clearly corresponds with another gap between those who know that Akihabara<sup>13</sup> is now an *otaku* town and those who don't.

Those who do know couldn't care less that others

ズで言語化された瞬間に、すごく分かりやすくなったんですよ。

結局、「わび」とか「さび」というのものは、その概念を知らない人間にとって、なんでこんな貧乏臭いことをやるんだ、みたいな気持ちがあるじゃないですか。

「萌え」も、その概念が定着するまでは、知らない人間が見ると、なんでこんな美少女<sup>(10)</sup> 狂いみたいなものが出てくるんだって思う。でも、一度分かってしまうと、確かに、「わび」とか「さび」に匹敵するような、でかい輸出概念になるかな、と予感できます。

森川 いや、あれは、プレゼンテーションの為に半分サービスで組んだようなものが、いきなり読売新聞の見出しになっちゃって。

岡田 あれ、すごいよなあ。見出しになる、ってことは皆が分かるってことだから。

森川 あれはもともと、1978年にパリで建築家の磯崎新<sup>(11)</sup> さんが《間(MA)》<sup>(12)</sup> という展覧会をやって、「数寄」とか「わび」とかいう概念をパネルにして、ロジカルに英語で解説してたのをモジったんです。

磯崎さんの《間》展では、古文書のような書体で「わび」とか「さび」とか「数寄」って書いて、そこに英語のゴシック体の解説がずらーっと付けてあった。

それを同じように「萌え」でやろうと。

今、「萌え」という言葉を知っている人と知らない人との間に、ものすごくくっきりとした断絶があるんですよ。おたくの人は誰でも常識のように知っている言葉なのに、若い人が皆知ってるかというところでもない。僕の研究室時代の大学院生に聞いたら、ほとんど知らないんですよね。普通の人は知らないんだな、ということを実感しました。

司会 その断層は、とても興味深いですね。

森川 それは、秋葉原<sup>(13)</sup> がおたくの街になってることを知っている人と、知らない人との断絶と、くっきりと重なるんですよ。

知ってる人は、何をいまさらそんなことを騒いでるのかという感じだし、知らない人は、未だに石丸電気のテレビ・コマーシャルみたいな世界が



**Figure 2.5**  
*Gamera*  
大怪獣ガメラ  
1965  
Film poster  
103 x 72.5 cm  
© 1965 Kadokawa Pictures, INC.



**Figure 2.6**  
Kaichirō Morikawa's description of *Wabi-Sabi-Moe*, in Morikawa, ed., *Otaku: Persona = Space = City*, exh. cat. packaged with figure for the Venice Biennale's *Ninth International Architecture Exhibition* (Gentōsha, 10 September 2004), page 36  
森川嘉一郎による「わび」「さび」「萌え」解説(森川嘉一郎・編『おたく: 人格=空間=年』ヴェネチア・ビエンナーレ第9回国際建築展 日本館出展フィギュア付きカタログより、幻冬舎・2004年9月10日発行、36頁)  
© The Japan Foundation





Figures 2.7–10 (above and below)  
Akihabara today  
現在の秋葉原  
Photos: Hideyuki Mctegi

are finally catching up, while those who don't know still think of Akihabara the way it's been portrayed in commercials for household-appliance stores. This gap reflects the state of Japanese culture and society today.

To those who are unfamiliar with *moe*, I only half-jokingly explain, "In the past, we introduced foreigners to such indigenous Japanese aesthetic concepts as *wabi* and *suki*. These days, people abroad want to know all about *moe*." A lot of people respond, "Oh, is that so..."

**TM:** Morikawa-san, I'd like to ask you, then: What prompted *otaku* to gather in Akihabara?

**KM:** *Otaku* are self-conscious about being condescended to, when they go to fashionable places like Shibuya.<sup>14</sup>

But they feel safe in Akihabara, because they know they'll be surrounded by people who share their quirks and tastes.

Over time, the focus of *otaku* taste shifted from science fiction to anime to *erogē*<sup>15</sup> [erotic games], as young boys who once embraced the bright future promised by science saw this future gradually eroded by the increasingly grim reality around them. I think they needed an alternative.

秋葉原にあると思っているわけなんです。その断絶は今の日本の文化や社会を映しているところがありますね。

「萌え」を知らない人に説明するとき、「これまで海外には日本の独自の美学として『わび』とか『数寄』を紹介してきたけれども、今、海外から熱い注目を浴びてるのが、この『萌え』である」っていう風に、半ば嘘を交えて言えば、「へえそういうものなんだ」という反応の仕方をされます。

**司会** では、森川さんにお聞きしたいのですが、そもそも何故、おたくは「秋葉原」という街に集まるようになったのでしょうか？

**森川** おたくの人にとっては、渋谷<sup>(14)</sup>みたいな場所にいると、蔑まれているという自意識があるんですね。

でも、秋葉原に行けば、自分たちと同じような性格と趣味の人たちがいるという安心感が生まれる。

おたくの趣味の中心は、大局的に見るとSFからアニメ、そしてエロゲー<sup>(15)</sup>へと推移していったんですが、それは科学に明るい未来を抱いていた少年たちがだんだんと現実が色褪せていく過程で、代替するものを求めた結果ではないでしょうか。

**岡田** 僕、村上さんが世界に輸出した概念があると思うんですが、それは「カワイイ」<sup>(16)</sup>だと思うんです。

この村上さんが輸出した「カワイイ」という概念だけでも、充分なはずなのに、なんで今「わび・さび・萌え」と出されたときに、僕がドキッとすののかなと思ったんです。

先日も、ある雑誌で森川さんとお話した時、森川さんの話の中で、「おたくというのは、ダメになるというベクトルのこと」という話があったじゃないですか。

そういう表現じゃないんですけども、自分が方向性を選択するときに、どんどん自分がダメになる方へ向かっていく。同時にその状況を自分で見て楽しむという傾向があって、これは実は、すごく遠い地点から見れば「わび」とか「さび」なんですよ。

日本人の美意識には、もともとそういう傾向があるんじゃないのかなって。これが西洋で似たようなものを探したら、デカダンとかになるわけですね。もしくはバロックとか。彼らは装





**TO:** I think *kawaii*<sup>16</sup> [literally, "cute"] is the concept Murakami-san exported throughout the world.

Granted, Murakami-san's *kawaii* is alarming enough. But I wonder why I was further alarmed by Morikawa-san's formulation of *wabi-sabi-moe*. In a previous conversation we had for a magazine article, you said, "*Otaku* is about the vector toward *dame*."

As a way of expanding on that, when *otaku* choose this orientation, they head in the direction of becoming more and more pathetic. At the same time, they enjoy watching themselves becoming increasingly unacceptable. If you think about it, in a very, very loose sense, this is *wabi* and *sabi*.

I suspect this orientation is inherent in Japanese aesthetics. If you look for a Western equivalent, it would be Decadence, or the Baroque, though theirs is a tendency toward excessive decorativeness. I imagine such people think of themselves not in terms of "See what we've done. We're amazing," but more like, "See what we've done! How pathetic we are!"

**TM:** I have said this many times, but I am a "derailed" *otaku*.

Neither of your situations applies to me.

When I am talking to Okada-san, I remember feeling like I could never keep up with the distinctive climate of the *otaku* world.

So, I now want to explore the real reasons why I escaped being an *otaku*.

**TO:** Probably because *otaku* standards were so high when you tried to join them. Besides, I bet you wanted to go right to the heart of *otaku*, didn't you?

The closer you tried to get to the heart of the *otaku* world, the farther you had to go.

**TM:** That's not just true with *otaku*, though. The world of contemporary art is exactly the same. If you can't discuss its history, you won't be taken seriously and you won't be accepted on their turf. I kept being reminded of this while listening to you two talk.

**TO:** In other words, just as you once had to know the history of contemporary art, now you have to understand *moe*, right?

飾過多の方向に行っちゃうかもしれないですが。

で、そういう人たちって、「こんなにやったぞスゲーだろ?」じゃなくて「ここまでやっちゃって俺たちバカだよね?」っていう自覚があるんじゃないのかな?

**司会** これは、いろいろなところで話をしているのですが、私は「おたくを挫折した」人間です。

お二人の立場に関しても私はどちらにも該当しない。

岡田さんと話していると、おたくの世界特有の空気についていけなかった自分を思い出したのです。

そこで、自分が何故おたくから逃げたのかという核心を知りたくなった。

**岡田** それは、村上さんがおたくに入ろうとした時代のハードルが高かったからじゃないですか?それに村上さんは、おたくのど真ん中に行こうとしたんでしょ?

更におたく界の中心核に近づこうとすると、まだ奥がある。

**司会** おたくだけではなく、現代美術の世界にも同じようにその歴史を語れないと相手にされず、その世界から受け入れられないという風潮があります。それが、今お二人がお話をしている間にも垣間見られた。

**岡田** つまり、かつて現代美術の歴史を知らなければならなかったのと同じように、「萌え」を分からなきやいけないのか、ってことですよ。

#### おたく vs. マニア

**司会** では、よく聞かれることかもしれませんが、「おたく」と「マニア」<sup>(17)</sup>の違いとは何なのでしょう?

**森川** 「おたく」と「マニア」がどう違うのかっていうような議論がおたく論の中でしばしばなされることがあった。これまで大まかにいって、三つ違いが指摘されてきたんですね。

一つは、マニアというのはちゃんと社会性があり、仕事をして、それを愛好している。

ただ、おたくというのは、それに耽溺しているだけで、社会性の無い連中だと。マニアを自称する人がおたくを批判するような意味合いで主に



**Figure 2.11**  
Digiko from *DiGiCharat*  
《デ・ジ・キャラット》のでじこ  
© Broccoli Illust/Kage-Donbo



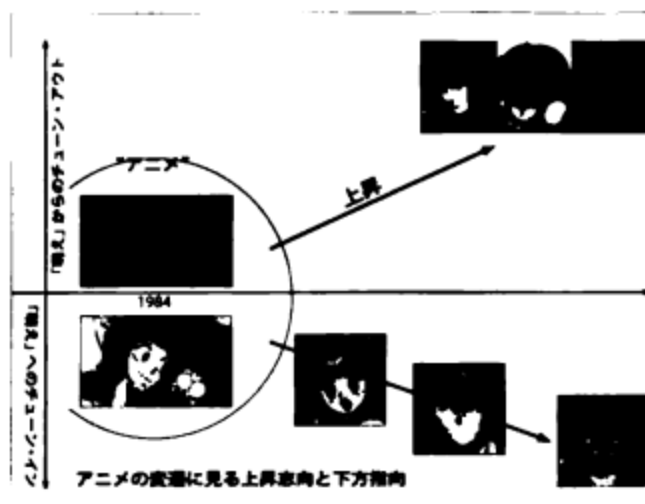


Figure 2.12

Kaichirō Morikawa's diagram, "Upward and Downward Shifts in Anime," showing the "shift away from *moe*" (above), from Nausicaä to Motoko Kusanagi (*Ghost in the Shell*) to Mei (*My Neighbor Totoro*) to Chihiro (*Spirited Away*); and "shift towards *moe*" (below), from Lum (*Urusei Yatsura*) to Serena (*Sailor Moon*) to Rei (*Evangelion*) to Ayu Tsukimiya (*Kanon*)

森川 嘉一郎による「アニメの変遷に見る上昇志向と下方志向」の図解 「萌え」からのチューン・アウトはナウシカから《甲殻機動隊》の草薙素子、《となりのトトロ》のメイ、《千と千尋の神隠し》へと上昇し、「萌え」へのチューン・インは《うる星やつら》のラムから《美少女戦士セーラームーン》の月野うさぎ、《エヴァンゲリオン》の綾波レイ、《カノン》の月宮あゆへと下降していく

Courtesy Kaichirō Morikawa

## Otaku vs. Mania

**TM:** This may be a frequent question, but what is the difference between *otaku* and *mania*<sup>17</sup>?

**KM:** In *otaku* studies, we often argued about this distinction. Generally speaking, three differences have been articulated.

First of all, *mania* are "obsessives" who are socially well adjusted. They hold down jobs and love their hobbies. In contrast, *otaku* are socially inept. Their obsessions are self-indulgent. This point is raised mainly by the self-proclaimed *mania*, critical of *otaku*.

The second point concerns what they love. *Mania* tend to be obsessed with, for example, cameras and railroads, which have some sort of materiality (*jittai*), while *otaku* tend to focus on virtual things such as manga and anime. In other words, the objects of their obsessions are different.

The third point relates to the second one. A *mania* tends to concentrate on a single subject—say, railroads—whereas an *otaku* has a broader range of interests, which may encompass "figures,"<sup>18</sup> manga, and anime.

Taken together, I would say—although Okada-san may disagree with me—that someone who is obsessive about anime likes anime despite the fact that it's no good, *dame*. That's *mania*. But *otaku* love anime *because* it's no good.

**TO:** *Mania* is an analogue of *otaku*. Obsessives are adults who enjoy their hobbies, while *otaku* don't want to grow up, although financially, they are adults. These days, you're not welcome in Akihabara if you aren't into *moe*.

I was already a science-fiction *mania* when *otaku* culture kicked in. I can understand it, but I can neither become an *otaku* myself nor understand *moe*. [Laughs]

**TM:** And I'm nowhere near Okada-san's level. I failed to become an *otaku*. Period. [Laughs]

**TO:** I believe *otaku* culture has already lost its power. What you find in Akihabara today is only sexual desire. They all go to Akihabara, which is overflowing with things that offer convenient gratification

こう言っている。

もう一つは、マニアの嗜好物はカメラや鉄道といった実体のあるものが多いのに対して、おたくのそれは、マンガやアニメのようにバーチャルなものが多い。要するに対象物の傾向の違いです。

それから、マニアというのは、鉄道なら鉄道という風に一点集中型の人が多いのに対して、おたくの人は同じ人が、フィギュア<sup>18</sup>もマンガもアニメも好む傾向があるというように、ブロードな対象の持ち方をする人が多いという指摘です。

それら三つを総合したときに、何が見えてくるかというと、岡田さんの方から異論があるかもしれないんですけど、仮にアニメの「マニア」がいるとしたら、それは「ダメ」なものだけど好きな人たちであるのに対して、おたくというのは「ダメ」だから好きなんです。

**岡田** おたくの類義語として「マニア」がある。「マニア」は趣味を楽しむ大人で、「おたく」は大人になりたくないけど、経済力だけ大人の人たち。今の秋葉原は「萌え」が好きじゃないと行ってはいけない街だしね。

それに、僕は、おたく文化成立以前のSFマニア出身の人間なので、おたく文化は分かるけど、おたくそのものにはなれないし、「萌え」も理解できない。(笑)

**司会** でも私は、その岡田さんの足元にも及んでいないですよ。おたくになりきれなかったの。(笑)

**岡田**僕は、もうおたく文化は解体されたと考えていて、今の秋葉原にあるのは性欲ですよ。メディアや技術の力で、より快適になった性欲がいっぱいあるから皆秋葉原に行くんです。

**森川**でも、秋葉原は歌舞伎町<sup>19</sup>的な意味での性欲とは違うように感じますが。

**岡田**歌舞伎町は直接的なセックスの街なんです。肉体的なものを拒否する感じがおたくの主流文化としてあるために、「性欲」を「萌え」って言い換えてる。

性的な幻想がどんどんバーチャルな方向に進化していった、秋葉原には「バーチャルな性風俗」が集まってくるんです。

**森川**おたくの人たちの多くは、意識の上では「ダ



時計  
¥1900

ネコッ毛.  
毛ばかち

バンダナ  
不機嫌

胸のデジッは  
ワッペン  
デジッはプリント

1  
デカイキ

ニ人  
ジーンズのヒザ  
でこきき.

ニ人  
にヒ  
コンパース

た4し

た7し



171





**Figure 2.15**  
Ujikintoki Sonome (vol. 4) from  
Weekly Dearest My Brother  
《週刊わたしのにおにいちゃん》より宇治金時園芽  
2004  
Plastic-figure assembly kit packaged  
with booklet (see pl. 20)

Character design and figure model:  
Ohshima Yuki  
Illustrator (cover): Yūki Shin'ichi  
© YOTUBA SUTAZIO/K&M



of sexual desire, made possible by the power of technology and the media.

**KM:** But I think the sexual desire in Akihabara is different from that in Kabuki-chō.<sup>19</sup>

**TO:** Kabuki-chō is about physical sex.

Because the heart of *otaku* culture shuns the physical, it has renamed *seiyoku* [sexual desire] as *moe*.

Sexual fantasies are becoming more and more virtual and "virtual sexuality" proliferates in Akihabara.

**KM:** Many *otaku* think they like what they like even though they know these things are objectionable, when in fact they like them precisely *because* they are objectionable. This gap between their own perception and reality has made it difficult to distinguish *otaku* from *mania*.

If we define *otaku* through this orientation toward the unacceptable, it's easy to explain the three differences between *otaku* and *mania*. Because if you like something that's socially unacceptable, you will appear antisocial.

Another consideration is that material things are considered superior to the immaterial. So if you are interested in the debased, you naturally gravitate

メ」なものとされているけれど好きなのだと思います。けれど、実態としては「ダメ」だから好きなんです。この意識と実体の乖離が、マニアとおたくの区別を難しくしていた。

「ダメ」だから好きというように、おたくの考えを一種のダメ指向なんだと仮定すると、先ほどの三つの区別に説明がつくんですね。というのは、世間的にみて「ダメ」なものを好めば、社会性が無いように見えるわけです。

もう一つは、実体のあるものの方が、実体の無いものよりも格が上だと思われていることです。だから、「ダメ」なものへ向かえば、自然とパッチャルなものへ向かう傾向が出てくる。

それから、おたくはアニメとかマンガの単純な愛好者ではなくて、ダメな方向に向かっていく手段として、半ばそういうものを愛好している。関心がブロードなのは、それゆえです。

この「ダメ」指向は、おたくの中心的嗜好物の変遷にも表れています。80年代頃までは宮崎<sup>(20)</sup>アニメだろうと、押井<sup>(21)</sup>アニメだろうと、アニメを見ている人は皆おたくだとみなされたのに、今や日本のアニメがアカデミー賞を取ってしまうような時代になってしまった。結果、宮崎アニメを良い大人が見ていようが、それだけではおたくだと蔑まれるような状況ではなくなった。

すると何が起ったのかというと、アニメやゲームが市民権を得るや否や、おたくたちはさらに



toward the virtual.

In addition, *otaku* don't just purely love anime or manga, they choose to love these things in part as a means of making themselves unacceptable. That is why their interests are so broad.

This *dame*-orientation is evidenced by the history of *otaku* favorites. Up until the 1980s, people who watched anime—any kind of anime, be it Hayao Miyazaki<sup>20</sup> or Mamoru Oshii<sup>21</sup> or whatever—were all considered *otaku*. Today, Japanese anime is so accomplished that one film even won an Academy Award. As a result, grown-ups can safely watch, say, Miyazaki's anime without being despised as *otaku*.

The upshot of this is, as soon as anime and games earned respectability in society, *otaku* created more repugnant genres, such as *bishōjo* games<sup>22</sup> and *moe* anime,<sup>23</sup> and moved on to them.

**TM:** Morikawa-san, you're saying the essence of *otaku* is their orientation toward *dame*, the unacceptable.

**KM:** Yes, yes. But *dame* does not define something as bad or low quality. It's the self-indulgent fixation of *otaku* on certain things that is socially unacceptable.

**TO:** I totally disagree. Morikawa-san and I have two vastly different conceptions of who are the core tribe of *otaku*.

Morikawa-san, your *otaku* are "urban-centric"; they are the hopeless *otaku* who roam about Akihabara. That's why you say *otaku* are *dame*-oriented. You have to remember that only about fifty thousand people buy *Weekly Dearest My Brother*.<sup>24</sup> It's wrong to define them as core *otaku*.

In my experience, *otaku* like science fiction and anime not because these things are worthless, but because they are *good*. *Otaku* are attracted by things of high quality.

Some *otaku* obsessions become hits, others don't. But according to Morikawa-san's definition, the question of "quality" becomes irrelevant in *otaku* culture.

But what's survived in *otaku* culture hasn't become unacceptable. It's survived the competition because its quality has been recognized.

Once something like a *bishōjo* game achieves a certain level of quality, you buy it even if you don't actually like *bishōjo* games. I feel *otaku* are tough

美少女ゲーム<sup>(22)</sup>や、「萌えアニメ」<sup>(23)</sup>のようなさらに「ダメ」なサブジャンルを作り上げて、そこにシフトしていったわけです。

**司会** 森川さんが考えるおたくの本質とは「ダメ指向である」ということですか？

**森川** そうですね。「ダメ」というのは「質が悪い」という意味じゃなくって、それに耽溺している姿が世間的にダメに映るということですね。

**岡田** 全然、同意できないですね。何でかという、森川さんの考える、おたくの中心層と、僕が考えているおたくの中心層とが相当ずれてるから。

森川さんは「都市型」、それも秋葉原に来るようなダメおたくの人を中心にってるから、そう考えるのではないか。《週刊わたしのおにいちゃん》<sup>(24)</sup>でさえ買ってるのは、せいぜい五万人くらいなだから。それを中心にするのはあまりにも違う。

自分自身の実感では、さっき言ったようにSFやアニメがダメだからではなくて、「良いから」なんです。おたく的なものはレベルが高いように見えた。

おたくの中にもヒットするものとしらないものがある。でも、森川さんの論理では、おたくの中で品質が問われなくなってしまう。

その中で生き残っているのは、「ダメ」になるんじゃないくて、競争があって、クオリティーが出てきたもの。

クオリティーがある程度突破してしまうと、例えば美少女ゲームを好きじゃなくても、そのゲームを買ってしまうということが起こる。そこは、俺がおたくのことを目が肥えている客だなと思っているから、自分がビデオやマンガ雑誌などを造っているときに感じたのは、「こいつらは誤魔化しが利かないからしんどいなあ」というのが、すごい実感としてあるんですよ。

#### 世代論争

**司会** 実は私自身も、「萌え」という感覚を、理解できていない部分があります。

**岡田** 多分、「萌え」世代というのが35歳以下のおたくの人たちであるんですよ。

僕とっておたく世代だから「萌え」とか分かんない。ぶっちゃけた話。



**Figure 2.16**  
*Sister Princess 2*  
シスター・プリンセス2  
2003  
PlayStation2 game  
© 2003 Naoto Tenhiro, Sakurako Kimino/Media Works Inc., Stack



customers who demand high standards. As a producer of videos and manga magazines, I was keenly aware of their standards and thought, "They make me work really hard because they won't fall for cheap tricks."

### Generational Debate

**TM:** I have to confess, I don't think I fully understand the *moe* sensibility.

**TO:** The *moe* generation is mostly made up of *otaku* thirty-five or younger.

I myself belong to the previous *otaku* generation, so frankly I don't understand *moe*.

The generational shift is abrupt. Some people below a certain age know what *moe* is about. But those of us above that age can't figure out why they like *bishōjo* so much. It seems to us that they like anything involving beautiful young girls.

There is a generational debate. The liveliest topic in the *otaku* world these past few years has been this generational debate.

Among themselves, *otaku* refer to belonging to this generation or that.

**KM:** I'm not that interested in the generational debate. Once you have a clear definition of *otaku*, then you can have a generational debate. But there is no generally accepted framework for understanding *otaku*. So it's futile to subdivide *otaku*.

**TO:** Morikawa-san, what is your definition of *otaku*?

**KM:** If you track the central focus of so-called *otaku* through the generations, Okada-san's generation focused on science fiction, followed by a generation that favored anime, which was in turn followed by another interested in *moe* anime and *bishōjo* games. How did this evolution take place? Manga provide a handy example. Before I was born [in 1971], college students reading manga on the trains were considered a serious social problem.

Back then, manga were for children. Grown-ups were supposed to watch TV dramas. Foreign TV dramas were better than domestic ones, and films were even better than that. And European films were considered more sophisticated than Hollywood

でも、ある世代から下の人たちが急に「萌え」が分かるようになって、それが、僕ら上の世代からしたら、なんであんなに美少女を好きなのか分からない。美少女だったら何でもいいんじゃないか、という風に見えてしまう。

世代論争があるんですよ。ここ二年間のおたく界の最大の話は、世代論争なんです。

第何世代だとかお互いに言ってみたりとか。

**森川** 僕はあんまり世代論争って好きじゃないんですよ。まず、おたくというものがどういふものかをはっきりさせた上で、その中で世代論争をやるんだったら良いんですけど、まだ一般に確固とした、おたくの枠組みに関する了解が形成されていない段階で、おたく同士の中で細分化するというのは不毛じゃないかと思います。

**岡田** 森川さんの定義で「おたく」って何？

**森川** 「おたく」といわれる人々の、愛好の中心っていうのは、世代分けすると、岡田さんの世代がSF、その次にアニメを中心とした世代があって、今は萌えアニメや美少女ゲームに移っているという状況があるわけです。何でこれが、移っていったのか。それは、マンガで考えると分かりやすい。僕が生まれる以前(1971年)には、大学生が電車でマンガを読んでいるだけで世相を憂える材料となった時代があった。

その頃は、マンガは子供が見るもので、大人はテレビドラマ、それより格が上なのが海外のテレビドラマで、さらにその上に映画があった。また、ハリウッド映画を見ているよりも、ヨーロッパ映画を見ているほうが、センスが良いというヒエラルキーがありました。その最下層がマンガだった。子供が見る種類のものをいい年して見るようなダメな趣向性を持った人を「おたく」という風に蔑んでいたんです。

そういう今のおたくが「萌え」に向かう指向性はポルノを見るよりも世間的にみて、「ダメな行為」なわけです。彼らの動機はエロだけではなく「ダメ」なものに向かおうとする動機が強いと思います。

《週刊わたしのおにいちゃん》もフィギュアに「萌え」を感じるだけではなく、「恥ずかしい、ダメなものを買ってしまう自分」を楽しんでいる傾向が強いと思います。

**岡田** おたくは「照れ」が強いんですよ。照れた知



movies. There was a clear cultural hierarchy, and manga were at the bottom. The spiteful label of *otaku* was attached to grown-ups who had unacceptable tastes and still enjoyed kids' stuff.

As far as society is concerned, today's *otaku* taste for *moe* is more repugnant than watching porn. Eroticism is not the only motivation that informs their fascination with *moe*. They have a strong urge for what is unacceptable.

*Otaku* who buy *Weekly Dearest My Brother* not only feel affection for toy figures, but also enjoy being the kind of people who "buy embarrassing, tasteless things."

**TO:** *Otaku* are bashful. They are intelligent but so bashful that they're more comfortable with children's anime than with regular movies.

They can shed their reserve if a serious idea is filtered through a "Made for Children" label. I suspect that people who love toys and figures, manga, and anime love them because they can see the world through this filter of reticence.

*Otaku* consume this stuff because of the twist that indulges their shyness.

At any rate, I have never seen an orientation toward the unacceptable among *otaku*.

For example, *Space Battleship Yamato*<sup>25</sup> dates from the first half of the 1970s, followed by *Mobile*

性というのが強くて、普通の映画にするよりは子供向けのアニメの方がおたくには受ける。

ストレートにその問題を扱うよりは、一度「子供向け」というフィルターを潜った方が、照れずにすむ。オモチャやフィギュアやマンガやアニメが好きな人というのも、一度「照れ」というフィルターを通過しているからこうなるんじゃないのか？

この照れというひねりを加えているから、おたくの人がそういうお客として成立しているのではないかと思うんです。

だから「ダメ」というベクトルっていうのを、おたくの人たちに見たことがない。

例えば、70年代の前半は《宇宙戦艦ヤマト》、<sup>(25)</sup>そのあとに《ガンダム》。<sup>(26)</sup>じゃあ、《ヤマト》より《ガンダム》の方がダメかというと、そうじゃないでしょう。

一つ一つのものを出していくほどに、森川さんの理屈は成立しないように思う。

森川 それは、繰り返しになりますが、物の対象の質が悪いというわけではないんですよ。逆に非常に質は高いんですけども、世間的に見て、それに耽溺している姿がダメに見えるかどうかという自意識の問題なんですね。

岡田 じゃあ、70年代半ばから末までで、《ヤマト》と《ガンダム》と《ナウシカ》<sup>(27)</sup>があったけど、この順番でダメになっていったわけ？、それは言えな



**Figure 2.17**  
Sarin gas attack on Tokyo subway  
by Aum Shinrikyō, March 20, 1995  
オウム真理教による地下鉄サリン事件、  
1995年3月20日  
© Asahi Shimbun





**Figure 2.18**  
Harmagedon  
幻魔大戦  
1983 (original film release)  
DVD of anime film (cover)  
© 1983 Kadokawa Pictures, INC.

*Suit Gundam*.<sup>26</sup> Now, Morikawa-san, would you say *Gundam* was more unacceptable than *Yamato*? I don't think so.

The more examples I show you, the less solid your theory becomes.

**KM:** Well, let me repeat myself. Being no good, *dame*, doesn't mean the quality is poor. On the contrary... the quality is very high, but it's a matter of self-consciousness on the part of *otaku*. They are concerned that their self-indulgence appears socially unacceptable.

**TO:** Well, then, do you mean from the mid- to late 1970s, things got progressively more unacceptable from *Yamato* to *Gundam*, and then *Nausicaä of the Valley of the Wind*?<sup>27</sup> I don't think so.

An inclination for *dame* appears to exist because *otaku* have shifted to *bishōjo* these past few years. Within this limited context, you may have a point, but veteran *otaku* have to disagree.

**KM:** Generally speaking, I see a downward spiral.

Aum Shinrikyō<sup>28</sup> was influenced by *Genma Wars*.<sup>29</sup> In the 1980s, *otaku* dreamt of Armageddon; they fantasized about employing supernatural powers to create a new world after the end of the world.

But Aum's subway attack in 1995 thoroughly shattered the post-apocalyptic *otaku* dream of creating a new world in which they would be heroes.

After their apocalyptic fantasies collapsed, they steadily shifted to *moe*. Before their Armageddon obsession, there was science fiction, which provided *otaku* with an alternative to the actual future. In the broadest terms, *moe* has replaced the "future."

**TO:** But your definition of science fiction is narrow. In Japan, science fiction was viable as a literature of alternative futures only through the 1930s. From the 1960s onward, science fiction became socially conscious, a lens into alternative societies.

In Japan science fiction was associated with the future only during the brief period between World Wars I and II. As you know, *Japan Sinks*<sup>30</sup> by Sakyō Komatsu, a blockbuster in 1973, wasn't a story about the future. Futuristic science fiction never took off here.

いと思う。

ここ何年間で、美少女に行っているから、ダメなベクトルが成立しているように見えるだけで、そのフレームだけだったら通用するかもしれないけど、おたくのベテランが聞くとそれは違うと思う。

**森川** 大筋で言えば下降指向性があるように見えます。

オウム真理教<sup>(28)</sup>は《幻魔大戦》<sup>(29)</sup>に影響を受けたわけですけど、超能力を使って、世界が崩壊した後に新たな新天地を作っていくというハルマゲドン願望が、80年代のおたくにはあった。

ただ、オウムの登場によって、終末の後に、自分たちがヒーローになるような世界を作っていくというビジョンが徹底的に壊されてしまった。

その後、終末思想にさえ夢を見られなくなった結果、「萌え」へとおたくはどんどんシフトしていったのではないかと思います。終末思想の前にはSFがあって、SFはいわば、本物の未来を代替するものだったと思うんですね。つまり大きく言えば「未来」を「萌え」が代替したわけです。

**岡田** それも、狭いSF理解ですよ。未来を代替する文学としてのSFというのは1930年代まで。60年代からは社会性を持った、別の社会を除き見るSFになってたから。

SFと未来が関連付けられたのは第一次大戦から第二次大戦までのすごい狭い間だけ。

だって、小松左京の最大のヒット作、1973年の『日本沈没』<sup>(30)</sup>だって未来の話じゃないじゃん。日本では未来のSFなんて受けいれられてないんだから。

**司会** 森川さんが考えていらっしゃる「未来」とは何でしょうか？

**森川** 「未来」というのは単純な未来というよりは、科学的なる理解によって、世界を描けるという「ビジョン」のことですよ。

**岡田** それも40年代までだよ。どれもハインラインやアシモフという未来観はニューウェイブ<sup>(31)</sup>運動で徹底的に批判されて、なくなっちゃったくらいなんだもん。

SF観もアニメ観も森川さんとの間で違いすぎるんですよ。だから、僕は森川さんの言っている



**TM:** Morikawa-san, how do you define the "future"?

**KM:** The future is not merely a time yet to come. It's a vision of the world based on scientific understanding.

**TO:** Again, that is true only through the 1940s. Even the visions of the future presented by Robert A. Heinlein and Isaac Asimov were discredited by the harsh attacks from the New Wave movement.<sup>31</sup>

Whether we're talking about science fiction or anime, our views are so divergent. I don't see things the way you do, Morikawa-san. Not at all.

**KM:** You mean, we have an unbridgeable gap?

**TO:** Not necessarily. I am sympathetic to your observation that *Expo '70*<sup>32</sup> prefigured an *otaku* landscape, and that today's *otaku* are fascinated with *moe*. But as far as your definition of *otaku* is concerned, I think you are wrong. Because we are reading different "texts."

**TM:** I'm beginning to see a crucial generation gap between Okada-san and Morikawa-san. Speaking from my generation, I, too, find *otaku* more compelling than *moe*.

**TO:** Murakami-san, I know you are preoccupied with *otaku*, but I don't think *otaku* will generate anything more interesting than *moe*.

I belong to a group of model-tank makers. When I meet with them, I can't tell them apart from the guys who obsess about *moe*. They carry backpacks and wear sweatsuits. They look like stereotypical *moe* enthusiasts, but you never know which toy figure—*bishōjo* or model tank—they're going to pull out of their backpacks.

If we refer to them as a "tribe," they all belong to the same tribe, but the model-tank guys are never into *bishōjo*. Actually, they hate *bishōjo*.

**KM:** How are they different from *mania*?

**TO:** To answer your question, I have to go back to my own definition of *otaku*. The sole difference between *mania* and *otaku* is their social acceptability. *Otaku* are *mania* who are socially rejected. Conversely,

ようには見えない。

森川 ここに断絶があるということですか？

岡田 いや。おたくの現実化した風景としての万博<sup>33</sup>だとか、今のおたくが一番共感しているのは「萌え」だとかいう話は共感できる。でも、「おたくの定義はこれです」、と言われたら、間違っていると感じてしまう。それは読む資料が間違っているから。

司会 ここまでお話を伺って、岡田さんと森川さんの間に、決定的な世代の差というものがあることが分かってきました。ただ、私も世代的にはやはり「萌え」よりも「おたく」の方がリアリティーがありますね。

岡田 村上さんがこだわっているおたくってこれ以上、「萌え」みたいな面白いものが出てこないような気がするんですよ。

僕は、戦車プラモを作るサークルに入ってるんですけど、そこへ行くと、皆が秋葉原の「萌え萌え」って言ってる兄ちゃんと本当に見分け付かないんですよ。

リュクサックを背負って、トレーナー着て、「いかに萌え」っていう格好をしてるけど、出すフィギュアが美少女なのか戦車なのかは、出てくるまで分からない。

もし、この人たちを「民族」と例えるなら同じ民族だと思うんですが、でもそいつらは美少女は好きじゃないんですよ。むしろ嫌いなんですよ。

森川 その人たちとマニアっていうのはどう違うんですか？

岡田 僕のおたくの定義になっちゃうんですけど、マニアとおたくの定義って「社会性」だけなんですよ、言っちゃえば。社会的に認められていないマニアのことをおたくっていうんですよ。逆に社会的に認められている趣味はマニアなんですよ。

バイクが偏見で「ダサイ」と女の子に言われた瞬間に、バイク・マニアはバイクおたくになる。これは本当に社会からのレッテルの問題だけになる。マニアとおたくの差というのは。

森川 結果としてそれは、ダメ指向では？

岡田 ダメ指向ではないよ。だって、バイク・マニ





**Figure 2.19**  
*Ghost in the Shell 2: Innocence*  
 イノセンス  
 2004  
 Film poster  
 Based on the manga "KOUKAKUKIDOUTAI" by Shirow Masamune  
 originally serialized in the Weekly Young Magazine published by Kodansha Ltd.  
 © 2004 Shirow Masamune, KODANSHA-IG ITNDDTD

the hobbies of *mania* are those that are socially accepted.

For example, the moment girls decide that motorbikes aren't cool, motorbike *mania* become motorbike *otaku*. It's just a matter of societal labeling. That's the only difference between *mania* and *otaku*.

**KM:** Doesn't that mean they are oriented toward the unacceptable?

**TO:** No, it doesn't. Even if a motorbike *mania* suddenly becomes a motorbike *otaku*, he doesn't become an *otaku* because he is unacceptable. He only becomes unacceptable because society says he is.

Let's use an extreme example. It's possible that one day the Japanese people will suddenly be defined as unacceptable. Say we become the enemy of the world for some reason.

Would you then say we Japanese are inherently unacceptable? I don't think so. It boils down to the question of societal labeling.

**KM:** In that case, let's suppose that one day anime is legitimized and enters school textbooks. Would *otaku* obsessed with anime today still love anime then? I think not. That's not plausible.

Okada-san, if we accept your definition, *otaku* should love anime regardless of how society values it.

If anime became so wonderful that schoolteachers recommended it to their students, would *otaku* still seek out anime? I seriously doubt it.

**TO:** I can prove you wrong. Some *otaku* works are socially accepted, others are not. Anime films by, say, Hayao Miyazaki or Mamoru Oshii are respected. Have *otaku* lost interest and quit watching them? No.

I don't think societal labeling affects what they are attracted to. In fact, many *otaku* support Mamoru Oshii's latest animated film, *Ghost in the Shell 2: Innocence*.<sup>33</sup>

Morikawa-san, when you talk about *dame*, the unacceptable, aren't you talking about "literature" (*bungaku*)? For practitioners of *jun-bungaku*<sup>34</sup> [literally, "pure literature"], literature was about becoming unacceptable. After *Evangelion*<sup>35</sup> came out as a TV anime series in 1995, everybody fell in

アは、ある日突然バイクおたくになるんだけど、ダメでなってるわけじゃないでしょ、世間から言われた瞬間にダメになるだけで。

例えば日本人だって、ある日突然ダメって言われるときだってあるわけでしょ。極端な話、日本人は世界の敵だとか。

ではそのときに、じゃあ日本人はダメ指向があるのかといえば、そうじゃない。それは社会がそいつらに対して、レッテルを貼っているだけの問題であって。

森川 じゃあ、今アニメを愛好しているおたくの人たちが、アニメというのは教科書に載っているプロパーなものだとしたときに、彼らがそれでもアニメを愛好していたかという、やっぱり怪しいような気がするんですね。

つまり岡田さんの定義だと、彼らは、世間でアニメという評価がいかなるものであろうともアニメを愛好するわけじゃないですか。

でも、アニメがすばらしく、学校でも薦められるような種類のものだとして、それでもなおおたくがアニメに向かっていったらうかという、疑わしいわけです。

岡田 僕はそれ反論できる。おたく作品の中でも社会的に認められているものと、無いものがあるよね。じゃあ、宮崎とか、押井とかは社会的に認められているからおたくは興味が無く、離れていくかと言われればそうではない。

つまり社会からのレッテルで言われているからといって離れられないと思う。現に、押井守の最新アニメ映画作品『イノセンス』<sup>33</sup>を支持しているのはおたくが多いじゃないですか。

俺なんかと思うのは、森川さんが言う「ダメ」というのは「文学」ということでしょ？

純文学<sup>34</sup>の人たちがいう文学とはダメになることだったし、1995年にテレビアニメで『エヴァ』<sup>35</sup>という作品が出て、それ以降、皆ダメが好きになってしまった。

それまで文学というのは純文学の世界の遊びだった。もしくはロックやってる人たちがそれをちょっと好きだったかも分からない。けれども、普通の人たち、若い人たちが熱狂的に好きになったのは『エヴァ』のおかげなんです。『エヴァンゲリオン』のおかげで主人公が「ダメ」でも良くなったんです。今までのアニメから見ると、何で主人公が頑張らないかが分からない。でもそこが、



love with *dame*.

Until then, literature was relevant only within the realm of pure literature. Some rock musicians may have liked it a bit. But, thanks to *Evangelion*, ordinary people, young people enthusiastically embraced it. *Eva* made it OK for the main character to be pathetic. By the standards of conventional anime, it's inconceivable that *Eva*'s main character doesn't try harder. But that's precisely what makes him so appealing today. While literature used to shock and surprise us in the past, anime shocks and surprises us today. A *dame*-orientation is not a new thing; in the old days, a *dame*-orientation was called literature.

**KM:** Don't you think *Gundam* got a similar reception? The main character was a computer geek.

**TO:** In *Gundam*, one thrust of the story was the main character's desire to be recognized by others. So *Gundam* and *Eva* are completely different.

**KM:** As I said before, the 1980s-era fascination with the apocalyptic was shattered by Aum. I think *moe* emerged as an alternative, to fill the void.

**TO:** I see. To me, *Eva* was all about "Since I can't do anything about changing the world, I will do something about myself." Don't you think "robot anime"<sup>36</sup> is all about "trying to change the world"?

Morikawa-san, you talked about the apocalyptic. One step before that is "social reform" (*yo-naoshi*). One of the key concepts for understanding *otaku* is "a child's sense of justice." The reason grown-ups are enthusiastic about *Kamen Rider*<sup>37</sup> and the "warrior team" genre (*sentai mono*)<sup>38</sup> is because that basic sense of justice, which we abandoned in society long ago, is still meaningful in the world of these TV shows.

Of course, there's also the terrific monster designs and *pan-chira* [the fleeting display of girls' panties], but that's not enough to keep the boys interested. That basic sense of justice worked until *Eva*. But with *Eva*, it became clear that no one could save the world. And *Eva* complicated the whole thing, raising issues such as "Maybe I should at least save myself" and "What's wrong with me, thinking only

すごい共感を呼んでいる。昔の人が文学で受けたショックは今アニメで受けるんだなと思って。昔から「ダメ」に向かうベクトルというものはあって、それを昔は「文学」と呼んでいたんです。

**森川** 《ガンダム》もそういう受容のされ方をされませんでした? コンピューターおたくみたいな主人公って。

**岡田** あれは、他の人間から認めてもらおうというベクトルがストーリーの軸として存在するから《エヴァ》と全然違う。

**森川** 先ほども申し上げましたが、終末思想みたいなものに対しての憧れが80年代にあって、オウムによってそれが砕かれてしまったから、それに代わるものとして、「萌え」というものが浮上したんじゃないかなと思うんです。

**岡田** なるほどね。俺なんか、《エヴァ》見て思ったのは、この世の中をなんともできないのなら、「自分を何とかしよう」という方向に見えたんですよ。ロボット・アニメ<sup>(36)</sup>って「この世の中をどうにかしよう」という方向ばかりでしょ?

森川さんは終末思想って言ったんですけど、一段前には世直しなんです。おたく理解のキーワードの一つは「子供の正義感」。何でそんなに《仮面ライダー》<sup>(37)</sup>とか戦隊もの<sup>(38)</sup>に大きくなっても熱くなれるかと言えば、この世の中では不可能かと思った単純な正義感がまだ生きてる世界がそこにあるから。

もちろん、怪獣のデザインや女の子のパンチラとかもあるんですけど、それだけだったら男の子はついてこない。その単純な正義感で何とかなれたのが《エヴァ》までだった。《エヴァ》出現によって、この世の中を自分は救うことはできないんだという風になっちゃうと、「自分だけでも救われようか」、「自分だけ救われようと思っている自分はなんて汚いんだ」、みたいな問題をごちゃごちゃと出したのが《エヴァ》なんじゃないか。うまくその折り目に当たる作品だから。いま、何を語るにしてもあれは通らなきゃいけない。

**森川** 《エヴァ》以降、そこを起点として、今まさに流行している言葉に「セカイ系」というものがあるんです。つまり、非常に個人的な気持ちや感情がいきなり世界の命運に直結しちゃう。



**Figure 2.20**  
*Masked Rider*  
仮面ライダー  
1971-73  
TV anime series  
© 1971 Toei Company, Ltd. & Ishimori Pro.



**Figure 2.21**  
*Five Rangers*  
秘密戦隊ゴレンジャー  
1975  
Tokusatsu film  
© 1975 Toei Company, Ltd. & Ishimori Pro.





**Figure 2.22**  
*She, the Ultimate Weapon*  
 最終兵器彼女  
 2002 (original TV broadcast)  
 DVD of TV anime series (cover)  
 © Shin Takahashi / Shogakukan, Inc.; Toei Video Company, Ltd.  
 Tohokushinsha Film Corporation, Chubu-Nihon Broadcasting Co., Ltd.

about saving myself?" *Eva* marked a turning point. Whatever we discuss today, we cannot avoid *Eva*.

**KM:** After *Eva*, a genre called *sekai-kei* [literally, "world-type"] emerged, and it's very popular now. In this genre, private feelings and emotions are directly linked to the fate of the world.

**TO:** *She, the Ultimate Weapon*<sup>39</sup> is the definitive *sekai-kei*.

**KM:** And *Eva*.

**TO:** Reading just a couple volumes of *She, the Ultimate Weapon* will give you a sense of the *sekai*-type sensibility.

In the typical logic of *sekai-kei*, the same weight is assigned to one's private emotions and the end of the world. In *She*, the world comes to an end. The main character witnesses the annihilation of the world, which happens to be caused by his girlfriend. His love for her and his despair over the destroyed planet are expressed through the same emotion.

But making a *sekai-kei* ends artists' careers.

**KM:** You mean, like Hideaki Anno,<sup>40</sup> who created *Eva*?

**TO:** That's right. Anno-san has been in rehabilitation ever since [by getting away from anime and working on live-action films].

### By Way of Conclusion: *Otaku* and Art

**TM:** While listening to you two, it dawned on me that *otaku* is much like Pop in the art world. There are many kinds of Pop, each of which is generationally defined.

The *otaku* Okada-san believes in is comparable to the serious medium of "painting" in art, while the *otaku* defined by Morikawa-san is akin to my work, as a "failed *otaku*."

**TO:** Right. Murakami-san, you marketed *shokugan*<sup>41</sup> [literally, "food toys"] last year. I think the toy figures of *Weekly Dearest My Brother* are far more *otaku* than yours, precisely because you are a failed *otaku*. Their work is more creative, whereas your *shokugan* are very commercial. If you ask me

岡田 セカイ系の代表的な作品は《最終兵器彼女》<sup>38</sup>。

森川 後は《エヴァ》ですね。

岡田 《最終兵器彼女》は単行本を何冊か買うだけで一発で「セカイ系」の感覚が分かりますよ。

セカイ系の作品とかものの考えかたの特徴は、自分のプライベートな感覚と、このセカイの滅亡とが全く同じ価値で語られるんです。《最終兵器彼女》もこの世界が滅びて無くなるんですが、主人公はそれを目の当たりにしながら、でも原因を起こしたのは自分の彼女なんです。彼女に対する思いと世界が壊れた事に関する絶望とが、全く同じ感覚で描かれちゃう。

でも、セカイ系を描いちゃうと作家の生命って終わる。

森川 《エヴァ》の庵野秀明<sup>40</sup>さんとか？

岡田 そう、庵野さんだって、ずっとリハビリやってるじゃない。(アニメから離れて、実写映画をやった)。

### 結論にかえて—おたくとアート

司会 先ほどからお話を伺っていて、分かってきたことは、「おたく」はアートの世界における「ポップ」に非常に似ていることです。ポップにも種類があって、世代によって分岐している。

岡田さんが信じるおたくは、アートでは重厚な「絵画」の位置ですね。一方、森川さんの仰る「おたく」はおたくを挫折した僕の作品にも例えられるのかもしれませんが。

岡田 だから、去年村上さんが出した、食玩<sup>41</sup>のフィギュアがあるじゃないですか。あれより、《週刊わたしのおにいちゃん》の方が、もの凄くおたく性が強いんですよ。そっちの方が作品性が強力に見えてしまう。

村上さんの方は「商品性」が強く見えてしまうから、俺の目でどちらがアートかと言われると、《私のおにいちゃん》の方がアートなんじゃないかと。

でも村上さんの方が、社会的に見てもアートだから。これがアートをわかんないひとつの理由だな。

司会 森川さんの仰った、「萌え」を知っている人と知らない人との間にくっきりとした断絶が



which is "art," I would say those of *Weekly Dearest My Brother*.

But the problem is that your work is more recognized socially as art—which makes it so hard for me to understand art.

**TM:** In today's discussion, a few things became clear: the huge gap between those who know *moe* and those who don't, as Morikawa-san told us; the generational debate among *otaku*; and the three different positions we have—that is, I am in art; Okada-san, in *otaku*; and Morikawa-san, in *moe*.

**KM:** Okada-san, I don't know if it's a fair categorization, but generationally speaking, your *otaku* experience was from a time when people respected *otaku* for their achievements.

I had the opposite experience, belonging to the generation that suffered *otaku*-bashing.<sup>42</sup> In our discussion, I emphasized the unacceptability of *otaku*, and you said I was "completely wrong." I wonder if this reflects our contradictory experiences.

**TO:** For argument's sake, let's assume you define *otaku* as the self-proclaimed fans of *gyarugē*<sup>43</sup> and *bishōjo* figures, who are about thirty or younger today. If you say this group of people have such and such *dame*-orientation, I would have to agree.

But I don't think *otaku* are limited to this group. *Otaku* encompass many diverse types. That's why I can't agree with you.

And this brings me back to my initial statement, which is that I quit *otaku* studies, because I thought that there were no more *otaku*.

**TM:** We'll have to reconvene some other day to discuss more about the relationship between *otaku* and art. Morikawa-san and Okada-san, thank you so much for today's discussion.

(March 31, 2004)

あるという話。おたくの世代論争が生まれているということ。

そして、私を含めた三人の立ち位置が、「私＝アート」「岡田さん＝おたく」「森川さん＝萌え」というふうに、それぞれ違うということが明確になってきたように思います。

**森川** 岡田さんを、こういう風にフレーミングをするのはなんなのですが、周りから「結構すごい奴だ」というふうに思われていた頃の、おたくの世代だと思います。

逆に私は、「おたくバッシング」<sup>42)</sup>を経験した以降の世代なんですよ。だからここで「ダメ指向」と強制的に言って、岡田さんが「全然違う」と仰ったのはその経験によって区切られるのかなと思いました。

**岡田** 森川さんの仰っている「おたく」の定義を、今の30歳以下くらいで、自称ギャルゲー<sup>43)</sup>とか美少女フィギュアが好きな人たちとしましょう。そこで、彼らにはこういう「ダメ指向」があるんじゃないですか、と言われても私は反対しません。

でも「おたく」という層はそんな人口じゃなくて、もっと広い層なので、当てはまらなくなると思う。

それで、初めの話に戻るのですが、私がおたく論をやめたのは、やはり、「おたく」という人がいなくなったと思ったからなんです。

**司会** アートとおたくの関係性はまたいずれお話ししなければと思います。本日はお二人ともありがとうございました。

(2004年3月31日)

**Figure 2.23**

Takashi Murakami's *Superflat Museum: Convenience Store Edition*  
村上隆のSUPERFLAT MUSEUM  
コンビニ・エディション  
2003

Plastic figures and figure assembly kits  
packaged with gum, brochures, and certificates  
13 x 9 x 4 cm (box)

Planning and production of figures:  
Takashi Murakami, Kaiyōdō Co., Ltd.,  
and Kai Kai Kiki Co., Ltd.  
Prototype modeling: Bome and Enoki Tomohide  
Released by Takara Co., Ltd.  
Distributed by Dreams Come True Co., Ltd.  
©Takashi Murakami/Kai Kai Kiki Co., Ltd. All Rights Reserved







**Figure 2.22**  
*She, the Ultimate Weapon*  
 最終兵器彼女  
 2002 (original TV broadcast)  
 DVD of TV anime series (cover)  
 © Shin Takahashi, Shōgakukan, Inc., Tōei Video Company, Ltd.,  
 Tohokushinsha Film Corporation, Chūbu-Nihon Broadcasting Co., Ltd.

about saving myself?" *Eva* marked a turning point. Whatever we discuss today, we cannot avoid *Eva*.

**KM:** After *Eva*, a genre called *sekai-kei* [literally, "world-type"] emerged, and it's very popular now. In this genre, private feelings and emotions are directly linked to the fate of the world.

**TO:** *She, the Ultimate Weapon*<sup>39</sup> is the definitive *sekai-kei*.

**KM:** And *Eva*.

**TO:** Reading just a couple volumes of *She, the Ultimate Weapon* will give you a sense of the *sekai*-type sensibility.

In the typical logic of *sekai-kei*, the same weight is assigned to one's private emotions and the end of the world. In *She*, the world comes to an end. The main character witnesses the annihilation of the world, which happens to be caused by his girlfriend. His love for her and his despair over the destroyed planet are expressed through the same emotion.

But making a *sekai-kei* ends artists' careers.

**KM:** You mean, like Hideaki Anno,<sup>40</sup> who created *Eva*?

**TO:** That's right. Anno-san has been in rehabilitation ever since [by getting away from anime and working on live-action films].

### By Way of Conclusion: *Otaku* and Art

**TM:** While listening to you two, it dawned on me that *otaku* is much like Pop in the art world. There are many kinds of Pop, each of which is generationally defined.

The *otaku* Okada-san believes in is comparable to the serious medium of "painting" in art, while the *otaku* defined by Morikawa-san is akin to my work, as a "failed *otaku*."

**TO:** Right. Murakami-san, you marketed *shokugan*<sup>41</sup> [literally, "food toys"] last year. I think the toy figures of *Weekly Dearest My Brother* are far more *otaku* than yours, precisely because you are a failed *otaku*. Their work is more creative, whereas your *shokugan* are very commercial. If you ask me

岡田 セカイ系の代表的な作品は《最終兵器彼女》<sup>39</sup>。

森川 後は《エヴァ》ですね。

岡田 《最終兵器彼女》は単行本を何冊か買うだけで一発で「セカイ系」の感覚が分かりますよ。

セカイ系の作品とかものの考えかたの特徴は、自分のプライベートな感覚と、このセカイの滅亡とが全く同じ価値で語られるんです。《最終兵器彼女》もこの世界が減びてなくなるんですが、主人公はそれを目の当たりにしながら、でも原因を起こしたのは自分の彼女なんです。彼女に対する思いと世界が壊れた事に関する絶望とが、全く同じ感覚で描かれちゃう。

でも、セカイ系を描いちゃうと作家の生命って終わる。

森川 《エヴァ》の庵野秀明<sup>40</sup>さんとか？

岡田 そう、庵野さんだって、ずっとリハビリやってるじゃない。(アニメから離れて、実写映画をやった)。

### 結論にかえて—おたくとアート

司会 先ほどからお話を伺っていて、分かってきたことは、「おたく」はアートの世界における「ポップ」に非常に似ていることです。ポップにも種類があって、世代によって分岐している。

岡田さんが信じるおたくは、アートでは重厚な「絵画」の位置ですね。一方、森川さんの仰る「おたく」はおたくを挫折した僕の作品にも例えられるのかもしれませんが。

岡田 だから、去年村上さんが出した、食玩<sup>41</sup>のフィギュアがあるじゃないですか。あれより、《週刊わたしのおにいちゃん》の方が、もの凄くおたく性が強いんですよ。そっちの方が作品性が強力に見えてしまう。

村上さんの方は「商品性」が強く見えてしまうから、俺の目でどちらがアートかと言われると、《私のおにいちゃん》の方がアートなんじゃないかと。

でも村上さんの方が、社会的に見てもアートだから。これがアートをわかんないひとつの理由だな。

司会 森川さんの仰った、「萌え」を知っている人と知らない人との間にくっきりとした断絶が



which is "art," I would say those of *Weekly Dearest My Brother*.

But the problem is that your work is more recognized socially as art—which makes it so hard for me to understand art.

**TM:** In today's discussion, a few things became clear: the huge gap between those who know *moe* and those who don't, as Morikawa-san told us; the generational debate among *otaku*; and the three different positions we have—that is, I am in art; Okada-san, in *otaku*; and Morikawa-san, in *moe*.

**KM:** Okada-san, I don't know if it's a fair categorization, but generationally speaking, your *otaku* experience was from a time when people respected *otaku* for their achievements.

I had the opposite experience, belonging to the generation that suffered *otaku*-bashing.<sup>42</sup> In our discussion, I emphasized the unacceptability of *otaku*, and you said I was "completely wrong." I wonder if this reflects our contradictory experiences.

**TO:** For argument's sake, let's assume you define *otaku* as the self-proclaimed fans of *gyarugē*<sup>43</sup> and *bishōjo* figures, who are about thirty or younger today. If you say this group of people have such and such *dame*-orientation, I would have to agree.

But I don't think *otaku* are limited to this group. *Otaku* encompass many diverse types. That's why I can't agree with you.

And this brings me back to my initial statement, which is that I quit *otaku* studies, because I thought that there were no more *otaku*.

**TM:** We'll have to reconvene some other day to discuss more about the relationship between *otaku* and art. Morikawa-san and Okada-san, thank you so much for today's discussion.

(March 31, 2004)

あるという話。おたくの世代論争が生まれているということ。

そして、私を含めた三人の立ち位置が、「私＝アート」「岡田さん＝おたく」「森川さん＝萌え」というふうに、それぞれ違うということが明確になってきたように思います。

**森川** 岡田さんを、こういう風にフレーミングをするのはなんなのですが、周りから「結構すごい奴だ」というふうに思われていた頃の、おたくの世代だと思います。

逆に私は、「おたくバッシング」<sup>42)</sup>を経験した以降の世代なんですよ。だからここで「ダメ指向」と強断的に言って、岡田さんが「全然違う」と仰ったのはその経験によって区切られるのかなと思いました。

**岡田** 森川さんの仰っている「おたく」の定義を、今の30歳以下くらいで、自称ギャルゲー<sup>43)</sup>とか美少女フィギュアが好きな人たちとしましょう。そこで、彼らにはこういう「ダメ指向」があるんじゃないですか、と言われても私は反対しません。

でも「おたく」という層はそんな人口じゃなくて、もっと広い層なので、当てはまらなくなると思う。

それで、初めの話に戻るのですが、私が「おたく」論をやめたのは、やはり、「おたく」という人がいなくなったと思ったからなんです。

**司会** アートとおたくの関係性はまたいずれお話ししなければと思います。本日はお二人ともありがとうございました。

(2004年3月31日)

**Figure 2.23**

Takashi Murakami's Superflat Museum:  
Convenience Store Edition  
村上隆のSUPERFLAT MUSEUM  
コンビニ・エディション  
2003

Plastic figures and figure assembly kits  
packaged with gum, brochures, and certificates  
13 x 9 x 4 cm (box)

Planning and production of figures:  
Takashi Murakami, Kaiyōdō Co., Ltd.,  
and Kai Kai Kiki Co., Ltd.  
Prototype modeling: Bome and Enoki Tomohide  
Released by Takara Co., Ltd.  
Distributed by Dreams Come True Co., Ltd.  
©Takashi Murakami/Kai Kai Kiki Co., Ltd. All Rights Reserved.





#### Translator's Notes

The translator wishes to thank Toshio Okada, Kaichirō Morikawa, and Yoshiyuki Mashimo for their assistance in compiling the notes.

1. The term *otaku* signifies "obsessed fans, primarily of anime and manga." First introduced to the print media by the critic Akio Nakamori in 1983, the word defies any simple (or simplistic) definition. While the word *otaku* sometimes carries a derogatory connotation in Japan, it can have a positive meaning as a Japanese loanword in the West, signifying knowledgeable or hardcore fans of anime. For its etymological origin, see Noi Sawaragi's essay in this volume.

2. The word *dame* (pronounced "dah-mé") originated in the Japanese game of *go*, signifying spaces of no benefit to the player claiming them—i.e., useless spaces. In contemporary idiomatic Japanese, this versatile word variously means "no good," "worthless," "incompetent," "unacceptable," "pathetic," or "inept."

3. Established in Osaka in 1964, Kaiyōdō is a pioneer in *shokugan* (literally, "food toys"; see note 41) and "figures" (see note 18). The company initially worked with confectionary manufacturers, but since 1982 it has devoted much of its business to developing original products. These now amount to some two thousand different items, ranging from "capsule toys" featuring characters from *Evangelion* (see note 35) to those of the natural history series *Aqualand* and *Dinoland*.

4. The Great Hanshin Earthquake struck the region between Kobe and Osaka early in the morning on January 17, 1995. More than 6,000 people died, with more than 43,000 injured and nearly 320,000 evacuated. In an earthquake-prone country, it was one of the most devastating single events, comparable to the Great Kantō Earthquake in 1923, which destroyed much of Tokyo and its environs.

5. *Gamera* is a *tokusatsu* (special effects) monster-film series featuring a gigantic mutant tortoise (*kame* in Japanese, and hence the creature's name, *Gamera*). The original *Gamera* cycle consisted of eight movies produced from 1965 to 1980, with a second series of three movies appearing from 1995 to 1999. In each installment, *Gamera* wreaks havoc on Tokyo and other Japanese cities while battling an array of other giant monsters.

6. At 764 meters, Mt. Mihara crowns Mt. Ōshima, located on Izu Ōshima Island south of Tokyo. When the volcano erupted in November 1986, the island's entire population, some ten thousand altogether, evacuated the island within a day, as the flowing lava rapidly encroached upon residential areas.

7. In the 1989 film *Godzilla vs. Biollante*, Godzilla appears from behind Mt. Mihara.

8. The term *moe* originated in a computerized transcription error, when the character meaning "to burst into bud" (*moeru*) was substituted for the homonym meaning "to catch fire." *Moe* in *otaku* jargon denotes a rarefied pseudo-love for certain fictional characters (in anime, manga, and the like) and their related embodiments. For further detail, see *Otaku: Jinkaku = kūkan = toshi/Otaku: Persona = Space = City/Otaku: Personalità = spazio = città*, exhibition catalogue packaged with a figure (Tokyo: Gentōsha, 2004).

9. The presentation of *Otaku: Persona = Space = City* at the Japanese pavilion of the Venice Biennale's *Ninth International Architecture Exhibition* (September–November 2004) was organized by commissioner Kaichirō Morikawa. It included works by the architect Kenzō Tange, the *otaku* critic Toshio Okada, the company Kaiyōdō, and others.

10. The best-known *bishōjo* is Usagi Tsukino (Serena in the U.S. version) of the popular TV anime series *Sailor Moon* (first broadcast in Japan in 1992). Her full title in Japanese is *bishōjo*

#### 訳注

訳注の作成にあたり、岡田斗司夫、森川嘉一郎、真下義之の各氏より多大なご教示をいただきましたことを深く感謝しここに記します。

(1)「おたく」は、「主にアニメやマンガの過度のファン」を意味する。この言葉の活字媒体への登場は、1983年に中森明夫が用いたのが最初とされるが、一義的な定義は難しい。日本では、「おたく」は、しばしば否定的な意味合いを含んで使われるが、海外では「otaku」は日本からの借入語として、「アニメに詳しいファン、筋金入りのアニメ・ファン」のような肯定的意味合いで使われることもある。語源については、権木野衣の論文を参照のこと。

(2)「ダメ(駄目)」の語源は囲碁にあり、本来は「(境界に)布石されていて、どちらの地にもならない空所」を意味する。現代日本語では幅広く否定的な意味合いで使われ、英語に訳するなら、no good(ノーグッド)、worthless(無価値な)、incompetent(無能な)、unacceptable(認めがたい)、pathetic(惨めな)、inept(不器用な)などが対応する。

(3)1964年大阪で設立された海洋堂は、食玩(注41を参照)とフィギュア(注18を参照)のバイオニア。同社は、はじめ製菓会社などの仕事をしてしていたが、1982年から自社オリジナルの開発に取り組み、《エヴァンゲリオン》(注35を参照)に代表されるカプセルトイ等キャラクター商品や自然史モデルのAQUALANDシリーズ、DINOLANDシリーズなど、現在までに二千あまりの作品を発表している。

(4)阪神大震災は、1995年1月17日早朝に、神戸から大阪にかけての地域を襲った。6千人以上の死亡者、4万3千人以上の負傷者を出し、32万人が避難した。地震国の日本にあっても、1923年に東京および周辺を襲った関東大震災に匹敵する大地震であった。

(5)《ガメラ》は、突然変異で巨大化した亀(それゆえに、ガメラの命名となった)をめぐる特撮怪獣映画。最初のガメラ・シリーズは1965年から80年にかけて公開された8作品で、続くガメラ三部作は、1995年から1999年にかけて公開されている。各作品で、ガメラは、東京などの都市を破壊し、またさまざまな巨大怪獣と戦う。

(6)標高764メートルの三原山は、東京の南に位置する伊豆大島の大島火山の中央火口丘。1986年11月の噴火では、居住地に迫り来る溶岩を逃れるため、一万八千人近くの全島住民が一日のうちに島から避難した。

(7)1989年公開の映画《ゴジラvs.ビオランテ》では、三原山の後ろからゴジラが姿を現す場面がある。

(8)「萌え」は、「燃える」が誤変換されて発生した。架空のキャラクターやその特定要素に対する疑似恋情を表す語。詳しくは『おたく：人格＝空間＝都市』ヴェネチア・ビエンナーレ第9回国際建築展・日本館フィギュア付カタログ、東京：幻冬舎、2004を参照のこと。

(9)ヴェネチア・ビエンナーレ《第9回国際建築展》(2004年10-11月)における日本館展示は、コミッションナー・森川嘉一郎の企画による《おたく：人格＝空間＝都市》で、建築家の丹下健三、おたく評論家の岡田斗司夫、海洋堂などが参加した。

(10)美少女の典型例は人気番組《セーラームーン》(1992年)の月野うさぎ(英語版ではセレナ)。ちなみに日本語の番組フルタイトルは《美少女戦士セーラームーン》。萌え系美少女には、テレビアニメ《ア・ジ・キヤラット》(1999年)の「でじこ」があるが、一般に、年齢の幼さと「無邪気」な色気を象徴している。



*senshi*, or "pretty-girl warrior." *Moe*-type *bishōjo* (such as the ten-year-old Digiko of *DiGiCharat*, a 1999 TV anime series) are generally young, innocent-looking girls.

11. Arata Isozaki (b. 1931) is a leading architect-theorist who represents Japan's avant-garde and postmodern architecture. He designed the Museum of Modern Art, Gunma (1974) and the Tsukuba Civic Center (1982), among others; and created *Electric Labyrinth* for the 1968 Milan Triennale. He is Artistic Director of *Yokohama 2005: International Triennale of Contemporary Art*.

12. Organized by Arata Isozaki, the exhibition *MA: Space-Time in Japan* was first presented at the Museum of Decorative Arts in Paris in 1978. Under the thesis, "*Ma* is the place in which a life is lived," as articulated in the accompanying catalogue (the English edition published by the Cooper-Hewitt Museum), Isozaki visualized different manifestations of *ma* (literally, "space") in Japanese culture through diverse installations.

13. Akihabara is a huge electrics and electronics shopping district in Tokyo. Long dominated by household-appliance stores, Akihabara began to change in character in the 1990s, when large-scale stores specializing in personal computers and related products prompted its diversification, which in turn drew younger customers to the area. The rapid infiltration of *otaku* culture beginning around 1997 completely changed the face of Akihabara. Kaiyōdō was a pioneer in this transformation, moving its stores from the fashionable Shibuya district, and was followed by other stores specializing in commercial and privately made merchandise related to anime, manga, and games, such as *dōjinshi* (fanzines) and character-based products.

14. "Shibuya is a district of Tokyo controlled by the Sezon and Tokyū groups, companies that promote a fashionable and sophisticated urban lifestyle through their consumer products. As such, the whole town has become a gigantic advertisement." (Morikawa)

15. *Erogē* is an abbreviation for "erotic games." It is a subcategory of *bishōjo* games (see note 22) that includes sexually explicit, adult content, and is thus unavailable to people under the age of eighteen. The most representative *erogē* is *To Heart*.

16. For *kawaii* in contemporary Japanese art and pop culture, see Midori Matsui's essay in this volume.

17. In Japan, a person who has a fanatical enthusiasm for or interest in something is called *mania*, derived from the English "maniac."

18. "Figures" (pronounced *figyua* in Japanese) are a counterpart of American "action figures," broadly encompassing plastic representations of popular characters from anime, manga, and games.

19. Kabuki-chō is an area no more than a few hundred meters square, northeast of Shinjuku's subway and railroad hub in Tokyo. In addition to many small restaurants and bars, it is crowded with massage parlors and other purveyors of sex.

20. Hayao Miyazaki is an anime artist, film director, manga writer, and founder of the anime company Studio Ghibli. He first made his name with his manga *Nausicaä of the Valley of the Wind* (1982-94) and its cinematization in 1984 (see note 27). Often centering on such themes as the conflict of nature vs. science and technology or the destruction and rebirth of civilization, he has created such popular anime films as *Princess Mononoke* (*Mononoke-hime*, 1997) and *Spirited Away* (*Sen to Chihiro no kamikakushi*, 2003), which won the Academy Award for best feature-length animated film.

21. Mamoru Oshii is an anime creator and director. He directed the TV anime series (1981) and cinematization (1982 and 1983) of *Urusei Yatsura* by Rumiko Takahashi, the anime science-fiction film *Ghost in the Shell* (*Kōkaku kidōtai*, 1995), and the live-action film *Avalon* (2001), among others.

(11)磯崎新は、日本の前衛・ポストモダン建築を代表する建築家・理論家。群馬県立近代美術館(1974年)、つくばセンター(1982年)などをデザイン、また1968年のミラノ・トリエンナーレでは、《電氣的迷宮計画》の展示をした。2005年横浜トリエンナーレの総コミッショナー。

(12)《MA(間)—日本の空間・時間》は、磯崎新企画の展覧会で、1978年パリ装飾美術館で展覧された。「間とは、生活が行われるスペース」というコンセプトのもと(英語カタログはクーバー・ヒューイット・ミュージアム刊)、日本文化における「間」のさまざまな表象を一連のインスタレーションを通じて視覚化した。

(13)秋葉原は、東京にある巨大な電気・コンピュータ機器のショッピング地区である。長く家庭用電気機器が主流を占めていたが、1990年代頃からパソコンや関連商品を専門とする大型店が進出するに当たって、同地区の性格が変わり、多様化が進み、若い世代が集まるようになった。おたく文化の急速な侵入は、1997年にバイオニア的存在の海洋堂がファッションブルな渋谷などから秋葉原へ転進したことで一挙に進み、同人誌やキャラクターグッズなど、アニメ、マンガ、ゲームの関連商品やガレージ商品などを専門とする店が後続した。

(14)渋谷はセゾンや東急グループらが支配し、格好良いスタイルの都会的ライフスタイルを売り込んでおり、街を挙げて「広告都市」と化している。(森川)

(15)エロゲーは、「エロチック・ゲーム」の略。美少女ゲーム(注22参照)の一種で、成人向け内容を持っているため、18歳未満には販売されない。代表例は《To Heart》。

(16)日本の現代美術とポップ・カルチャーにおける「カワイイ」については、松井みどりの論文を参照のこと。

(17)日本では、何かに熱狂的に夢中になったり、熱狂的な関心を持っている人たちを「マニア」と呼ぶ。この語は、英語の「maniac」から派生した。

(18)日本語の「フィギュア」は、アメリカの「アクション・フィギュア」に対応する。広くアニメ、マンガ、ゲームなどの人気キャラクターをかたどったプラスチック製彫刻を指す。

(19)歌舞伎町は、東京のターミナル駅の一つである新宿駅の北東にある、数百メートル四方の地区。小さな料理屋やバー、飲み屋のほかに、マッサージや性風俗の店が多い。

(20)宮崎駿は、アニメ作家、映画監督、マンガ作家で、アニメのスタジオ・ジブリの一員。最初、マンガ《風の谷のナウシカ》(1982-94年)と同作品の映画化(1984年)で注目を浴びた(注27参照)。自然と科学技術の対立や文明の破壊と再生などを主テーマとし、《もののけ姫》(1997年)や《千と千尋の神隠し》(2003年、海外では《Spirited Away》として公開)などを監督、後者はアカデミー賞のアニメ部門で受賞した。

(21)押井守は、アニメ作家、映画監督。監督作品には、高橋留美子マンガの《うる星やつら》のテレビアニメ化(1981年)とアニメ映画化(1982、1983年)や、SFアニメ映画《攻殻機動隊》(1995年)、実写映画《アヴァロン》(2001年)など。

(22)美少女ゲームには、エロゲー(注15参照)とギャルゲー(注43参照)の二種類ある。一般に、エロゲーは成人向け内容を含み、ギャルゲーはこれを含まない。しかしながら、成人向けの基準は、発表媒体(コンピュータ、プレステやゲームボーイなどのゲーム機種)に



22. *Bishōjo* games have two categories: *erogē* ("erotic games"; see note 15) and *gyarugē* ("gal games"; see note 43). While the former include sexually explicit content, the latter do not. It should be noted, however, that the labeling criteria vary from manufacturer to manufacturer, depending on the intended medium for the game software (i.e., a computer or a "game machine" such as PlayStation and GameBoy).

23. Exemplars of the *moe*-anime genre are *DiGiCharat* (1999; see note 10) and *Love Hina* (2000).

24. Released in 2004, *Shūkan watashi no onii-chan/Weekly Dearest My Brother* is a series of boxed sets, each containing a *bishōjo*-centered comic booklet and a figure. These depict the lives of girls attending a fictional private elementary school; figures are produced by Kaiyōdō. To date, six different boxes have been issued in total. See pl. 20.

25. *Space Battleship Yamato* (*Uchū senkan Yamato*; broadcast in the U.S. as *Star Blazers*) was a breakthrough TV anime series, first broadcast in Japan in 1974. See pl. 27 and Sawaragi's essay.

26. *Mobile Suit Gundam* (*Kidō senshi Gandamu*), first broadcast in 1979, was a TV anime series that spawned a long line of sequel series. See pl. 30.

27. *Nausicaä of the Valley of the Wind* (*Kaze no tani no Naushika*; modified and released in the U.S. as *Warriors of the Wind*) first took form in 1982 as a serialized manga epic (serialized through 1994), created by Hayao Miyazaki (see note 20), who went on to direct the 1984 film based on the manga. Princess Nausicaä, who grows up in a safe haven insulated from the polluted world a thousand years after a great war, uses her intellect, heart, and courage to protect everything she loves.

28. For Aum Shinrikyō, an armed cult group that released deadly Sarin gas on Tokyo subways, see Sawaragi's essay.

29. *Genma Wars* (*Genma taisen*), a story about people with supernatural abilities who fight Genma (Phantom Demon) to protect the Earth, originated as a series of books by Kazumasa Hirai. The novels were adapted by Shōtarō Ishinomori as manga, and were subsequently made into an anime film in 1983 (released as *Harmagedon* in the U.S.).

30. For the science-fiction novel *Japan Sinks* (*Nihon chinbotsu*), see Sawaragi's essay.

31. "New Wave science fiction, characterized by its philosophical bent, arose in the late 1960s and early 1970s. Representative writers include J.G. Ballard in the U.S. and Kōichi Yamano in Japan." (Okada)

32. *Expo '70*, held in Osaka in 1970, was the first World's Fair in Asia. Under the theme of "Progress and Harmony of Mankind," it featured a wide range of technological triumphs as well as projections for the future—from space technology (the U.S. pavilion exhibited a moon rock and an Apollo spacecraft) to a monorail, moving sidewalks, and electric cars, to computer-linked information services.

33. Oshii's *Innocence* (2004, released as *Ghost in the Shell 2: Innocence* in the U.S.) was nominated for the Cannes Film Festival in 2004.

34. "As opposed to popular and mass literature, *jun-bungaku* (pure literature) aspires to achieve the purity of art, eschewing popular tastes and a wider reception. Within Japan's literary establishment, *jun-bungaku* often means the "I" novel, which focuses on the author's private experiences and feelings. Representative writers of *jun-bungaku* include Yukio Mishima and Osamu Dazai." (Okada)

よりメーカーの都合で一定しない。

(23)萌えアニメの代表例は、1999年放映のテレビアニメ《デ・ジ・キャラット》(注10参照)と《ラブひな》(2000年)。

(24)2004年に出版された《週刊わたしのおにいちゃん》は、美少女系のマンガ冊子とフィギュアをボックス・セットにしたシリーズ。架空の私立小学校の生徒を主人公にしており、彼女たちの生活を描いている。フィギュア製作は海洋堂。現在までに6種類のボックスが発表されている。詳しくはpl. 20参照のこと。

(25)《宇宙戦艦ヤマト》は、1974年に初放映され、大人気を呼んだテレビアニメ番組。(アメリカでは《Star Blazers》の題で放映)。詳しくはpl. 27、および榎木野衣の論文を参照のこと。

(26)《機動戦士ガンダム》は、1979年に初放映されたテレビアニメ番組で、以後数々のガンダムが考案され、シリーズ化が続いている。詳しくはpl. 30を参照のこと。

(27)《風の谷のナウシカ》は、1982年から94年にかけて連載された宮崎駿(注20参照)の大作マンガ。1984年に宮崎の監督により映画化。(アメリカでは《Warriors of the Wind》として改作・公開)。時代は最終戦争より千年後、地球の汚染環境から隔離されたサンクチュアリーで育った王女ナウシカが、知性、心、勇気を使い、愛するものたちを守る、というストーリー。

(28)東京の地下鉄でサリンガスによるテロを行った武装カルト集団「オウム真理教」については、榎木野衣の論文を参照のこと。

(29)《幻魔大戦》は、宇宙の破壊者「幻魔」の侵襲から地球を守る超能力者たちの戦いを描いたストーリーで、平井和正の小説シリーズが原作。マンガ化は石ノ森章太郎で、1983年にはアニメ映画にもなった。(アメリカでは《Harmagedon》の題で公開)。

(30)SF小説『日本沈没』については、榎木野衣の論文を参照のこと。

(31)SFのニューウェイブは、1960年代末から70年代初頭に出てきた「哲学的なSF」の事を、それ以前の物と区別する為にニューウェイブと呼んだ。代表的な作家としては、J・G・バラードなどが挙げられる。日本では、山野浩一などがニューウェイブの代表的な作家とされている。(岡田)

(32)1970年に大阪で開催された万博は、アジア初の万国博覧会。「人類の進歩と調和」をテーマに、宇宙工学(アメリカ館では、月の石やアポロを公開)からモノレール、動く歩道、電気自動車やコンピューター制御の情報サービスなど、広範な科学テクノロジーの成果が披露され、明るい未来像を描いた。

(33)2004年に公開された押井守監督のアニメ映画《イノセンス》は、同年のカンヌ映画祭にノミネートされた。(アメリカでは《Ghost in the Shell 2: Innocence》の題で公開)。

(34)純文学とは、大衆文学・通俗文学に対して、読者に媚びず純粋な芸術を目指した文学作品。日本文壇においての純文学というのは、いわゆる私小説のみを意味する。作者が自分の体験や感覚を、やや自虐的・諧謔的な視点で書いた文学形体。代表的な作家には、三島由紀夫、太宰治らがいる。(岡田)

(35)「エヴァ」と略称されるエヴァンゲリオンは、《新世紀エヴァンゲリオン》が正式タイトル。海外では《Neon Genesis Evangelion》として知られる。アニメ・スタ



35. *Evangelion*, commonly known as *Eva*, is shorthand for the TV anime series *Neon Genesis Evangelion* (*Shin-seiki Evangerion*, or "New Century Evangelion"), first broadcast in 1995–96, and its cinematization (1997), both created by the anime studio Gainax. See pl. 33.

36. "Robot anime" is a popular genre of anime that features powerful or otherwise extraordinary robots as protagonists or the central theme of the story. The very first robot anime was *Astro Boy* (*Tetsuwan Atom*), which was also the first anime TV series in Japan, broadcast in 1963. In recent years, robot anime has become "giant robot anime," the most representative example of which is *Mobile Suit Gundam* (see pl. 30).

37. *Masked Rider* is a TV special-effects series, first broadcast in 1971–73. The heroics of the title characters, who are "altered humans" battling against the evil organization Shocker, have been perpetuated by spin-off Riders in subsequent series, which continue to this day.

38. The "warrior team" genre, which originated in the special-effects TV series *Himitsu sentai Gorenjā*, or "Secret Team of Five Rangers" (released in the U.S. as *Mighty Morphin' Power Rangers*), has enjoyed tremendous popularity in Japan since *Gorenjā* was first broadcast in 1975. The "team" concept, derived from the "double riders" scheme of *Masked Rider*, customarily allows the inclusion of one female fighter.

39. *She, the Ultimate Weapon* (*Saishū heiki kanojo*) originated in 2000 as a serialized manga by Shin Takahashi (translation published as *The Last Love Song on This Little Planet*). It was made into a TV anime series in 2002, and adapted as a game in 2003.

40. Hideaki Anno is a screenwriter and director whose best-known work is the TV anime series *Neon Genesis Evangelion* and its cinematization (see pl. 33). After *Evangelion*, Anno shifted his interest from anime to live-action films, and in 1998 directed the feature film *Love & Pop*, based on Ryū Murakami's novel; he created his first special-effects scenes in his 2004 film, *Cutie Honey*.

41. Contemporary *shokugan* originated in *gangu gashi* (literally, "toy candy"), first introduced in 1922, which were candies packaged with small toys and targeted at children. In 1999, the *shokugan* boom was launched by Furuta's "Choco Egg," a chocolate shell containing elaborately detailed plastic animal and insect figures manufactured by Kaiyōdō, which set the standard for things to come. The extremely high quality of today's *shokugan* has made them objects of adult—and *otaku*—fascination, as demonstrated by Murakami's *shokugan* series, *Superflat Museum* (2003).

42. In 1989, a landmark event turned *otaku* into a household word: the serial murders of young girls by Tsutomu Miyazaki. When the ever-curious mass media discovered that the alleged murderer's room was filled with numerous volumes of manga and thousands of videotapes of anime and other genres of popular culture, the whole nation was stunned by his obsessive nature. The word *otaku* was closely associated with Miyazaki's profile—a weirdo unable to form meaningful relationships with grown women or distinguish reality from fantasy. The mass media went on the attack against *otaku*, and children interested in anime and games were frequently harassed and ostracized at school.

43. *Gyarugē* is an abbreviation of "gal games." It is a subcategory of *bishōjo* games (see note 22) that does not contain sexual content, and is thus available to people under eighteen. The most representative example is *Tokimeki Memorial*.

ジオのガイナックスが製作したテレビアニメ番組として1995-96年に初放映、同じくガイナックスによる映画化は1997年に公開された。詳しくはpl. 33を参照のこと。

(36) ロボット・アニメは、特殊パワーなどの超人的能力を持ったロボットを主人公、またはテーマとするアニメの人気ジャンルの一つ。ロボット・アニメの元祖は、日本におけるテレビアニメ番組の草分けでもある《鉄腕アトム》(1963年、海外では《Astro Boy》として知られる)。以後、ロボットが巨大化した、代表例には《機動戦士ガンダム》(pl. 30参照)があげられる。

(37) 《仮面ライダー》は、1971-73年に初放映された特撮テレビ番組。悪の組織ショッカーに「改造人間」にされた主人公仮面ライダーは、敢然と悪に立ち向かう。ライダー第1、2号以来、数々のライダーが考案され、現在に至るまでそれらを主人公にしたテレビ番組が制作されている。

(38) 特撮テレビ番組《秘密戦隊ゴレンジャー》(1975年、アメリカでは《Mighty Morphin' Power Rangers》の題で放映)に始まる「戦隊もの」は、以来日本で広く人気を博している。単独ヒーローではない、ヒーロー・チームのコンセプトは、《仮面ライダー》の「ダブル・ライダー」に由来し、チームのうちメンバーの一人は女性であることが多い。

(39) 《最終兵器彼女》(海外では《She, the Ultimate Weapon》のタイトルで放映)は、2000年発表の高橋しんの連載マンガが原作(海外では《The Last Love Song on This Little Planet》として翻訳出版)。2002年にテレビアニメ番組として初放映、2003年にはゲームソフトになった。

(40) 庵野秀明は脚本家、映画監督。テレビアニメと、それを映画化した《新世紀エヴァンゲリオン》(pl. 33参照)で知られる。《エヴァンゲリオン》の後、アニメから実写映画にうつり、1998年には村上龍の原作による《ラブ&ポップ》を監督、2004年公開の監督作品《キューティーハニー》では、初めて実写特撮シーンを手がけた。

(41) 食玩は、1922年に発売されたオマケ付の子供向け「玩具菓子」に起源を持つ。今日の食玩ブームは、1999年フルタ製菓が発売した《チョコエッグ》が火付け役となった。これは、海洋堂製作による精巧な動物や昆虫のフィギュアがチョコレート製の卵の殻に挿入されており、食玩製作のスタンダードを画する作品となった。現在では、村上隆が食玩を手がけた《スーパーフラットミュージアム》(2003年)にも見られるようなクオリティーの高さが、大人、特におたくの愛好家の人気を呼んでいる。

(42) 1989年、「おたく」を人口に膾炙する現代用語に変えた一大事件、宮崎勤による幼女連続殺人事件が起こった。マスコミの取材で、宮崎の部屋が多数のマンガと数千本のビデオで埋まっていることが明らかになり、彼のオブセシブな性癖は人々に衝撃を与えた。これを機に、宮崎的な精神病理学タイプ、つまり、成人女性を相手に出来ず幼女に興味を持ち、また現実と空想世界の境界がつかない変態じみた人、というイメージと「おたく」の言葉が関連付けられることとなり、マスコミによるおたくバッシングの結果、アニメやマンガに興味を持つ子供たちは、しばしば学校でいじめや差別にあった。

(43) ギャルゲーは、ギャル(女の子)・ゲームの略で、美少女ゲーム(注22参照)の一種。成人向けコンテンツを持たず、18歳未満でも遊べる。代表例は《ときめきメモリアル》。



二、九、禾、止、身、石、力、慈、思、果、手、上、單、十、一、大、工、防、準

志村喬

平田昭彦

宝田 明

高堂匡輿  
小川虎之助

恩田清一郎

武

馬野都留子

神田  
敬  
明二

山村  
本上  
冬  
廉樹

左平夫

田 昭彦

田内 招桃 彦子

田明

美術・中・古・水・録音・尚智

特殊

猛正五肅  
智夫夫夫天臂尚尚智夫夫夫夫臂尚

昌尚尚智夫夫夫夫臂尚  
經正五肅  
猛正五肅  
奇智夫夫夫夫臂尚

香山女主人文集



# ON THE BATTLEFIELD OF “SUPERFLAT”

## SUBCULTURE AND ART IN POSTWAR JAPAN

スーパーフラットという戦場で  
戦後、日本のサブカルチャーと美術

Noi Sawaragi

(Translated by Linda Hoaglund)

榎本野衣

Japanese Neo Pop is a distinctively Japanese form of artistic expression dating from the 1990s, rooted in Japanese subculture and perfectly exemplified by the work of Takashi Murakami. The term “subculture”<sup>1</sup> here refers to widespread elements of Japanese popular culture including manga, anime, and *tokusatsu* (special effects).<sup>2</sup> Upon hearing these terms, readers more or less familiar with Japanese popular culture may think of *Astro Boy* (*Tetsuwan Atom*),<sup>3</sup> Hayao Miyazaki, and *Godzilla* (fig. 3.1). But Japanese Neo Pop is not a mere appropriation of the imagery of subculture—anime, manga, and *tokusatsu*—into the realm of fine art. Such a simplistic interpretation unduly consigns this Japanese phenomenon to a subcategory of Pop Art as its East Asian variation. I hope my discussion here will help clarify the cultural and critical meaning of Japanese Neo Pop and place it properly within the historical and social contexts of postwar Japan.<sup>3</sup>

Let us begin by examining Japan's situation in the 1960s, when the subculture that Japanese Neo Pop has mined so productively first arose. The early 1960s saw Japan struggle back to its economic and political feet after the chaotic postwar years, with the nation's goal shifting from recovery to rapid growth. In

日本のネオポップは、サブカルチャー<sup>1)</sup>に多くを負った日本の90年代以降のポップな美術表現であり、その代表はほかでもない村上隆である。ここで「サブカルチャー」というとき、それは「マンガ」「アニメ」「特撮」<sup>2)</sup>といった、日本のサブカルチャー全般のことを指している。少し詳しい人なら、鉄腕アトムや宮崎駿やゴジラを思い出すかもしれない(fig. 3.1)。しかしながら、日本のネオポップは単に、これら和製サブカルチャーのイメージをファイン・アートの世界に持ち込んだだけの表現ではない。このような単純な解釈は、日本のネオポップを極東から出てきたポップ・アートの亜種と考えるような不当な類型化に他ならない。したがって本論では、第二次世界大戦後<sup>3)</sup>の日本が辿った歴史的、社会的な経緯を念頭に入れながら、日本のネオポップの文化的、批評的意義を明らかにすることを試みたい。

まず、日本のネオポップに多くのイメージを供給している和製サブカルチャーが芽吹いた、1960年代日本の状況を見ることから始めよう。1960年代初頭は、日本が敗戦後の混乱から政治的にも経済的にもひとまず立

**Figure 3.1**  
*Godzilla*  
ゴジラ  
1954  
Film poster  
Approx. 72 x 51 cm  
© 1954 Toho Co., Ltd. All Rights Reserved.  
Used courtesy of Toho Co., Ltd.



this respect, the Olympic Games held in Tokyo in 1964 were a significant event, at once symbolizing the country's renewed economic strength and bringing to fruition its prewar ambition of hosting the games.<sup>4</sup> As part of this national project, Tokyo received a huge infusion of redevelopment funds and was linked by super-high-speed "bullet" train to such major cities as Nagoya and Osaka. Individual families, eager to see live telecasts of the Olympic Games, rushed to acquire television sets. This turned the whole nation into a network of households sharing an influx of identical information. Japan's local traditions and customs, long handed down from one generation to the next within each region, gradually lost currency under the homogenizing effect of the popular media images transmitted by the entertainment industry. At the same time, the age-old information divide between urban and rural areas was rapidly closing. As a result, children throughout Japan were enthralled by the same subculture events. Notably, this phenomenon transcended class and economic differences, in part due to the closing gaps in income among the Japanese people, which resulted from the democratization policies instituted by the American occupation forces in the late 1940s. Such policies included the disbandment of the *zaibatsu* (financial conglomerates), which were the major culprits of war profiteering; farm land reform; and the introduction of the Labor Standards Act. This was the key historical condition that set the stage for the uniquely Japanese aesthetic of Superflat, which has dismantled the hierarchy of high art and subculture and leveled the playing field for all kinds of expression.

While Japanese children bonded with each other on an unparalleled scale by means of the homogenizing and homogenized media environment, the generation gap between them and their parents proved to be far more profound—and far less bridgeable—than that experienced by any previous generation. In the 1980s, as these children (that is, the "subculture generation") reached adulthood and became active members of society, mainstream Japanese society, through the curious eye of the mass media, began to scrutinize and criticize their appearances, behaviors, and values, which varied widely from the established norm. The word *otaku*<sup>5</sup> came to epitomize this conflict. *Otaku*—literally, "your home"—is derived from a habit of the subculture crowd,

ち直り、それにあわせて国家としての目標が「復興」から「高度成長」に転じた時期にあたっている。とりわけ1964年に、戦前からの国家的念願であったオリンピックが東京で開催されたことは大きな意味を持つ<sup>4)</sup>。この国家事業を機に、首都東京は大規模な予算を投じて再開発され、東京と名古屋、大阪といった主要都市は超特急列車によって結び付けられた。また、オリンピックの中継放送を視聴するため、この頃、各家庭には急速にテレビが普及し、国民は家庭にいながらにして、全く同じ情報によって結び付けられるようになった。世代ごとに受け継がれる地域ごとの伝統や慣習は、これら均質な娯楽産業が発信するメディア・イメージの普及によって、ゆるやかに弱体化した。同時に、都市と地方とのあいだの情報格差は、急速に失われていった。その結果、日本中の子供たちが、同一のサブカルチャーに熱狂したのだ。付け加えておけば、これは階級差や貧富の差を超えた現象だった。敗戦直後、アメリカGHQによる占領政策によって、戦前の戦争資本の温床となった財閥は解体され、続く農地改革の実施や労働基準法の制定などによって、日本国民の所得間差が急速に縮められていたことも、一つの理由だろう。そしてこれこそが、後に「スーパーフラット」と呼ばれることになる日本のハイ・アート＝サブカルチャーの脱ヒエラルキー・フィールドを生み出すことになる、一つの歴史的条件であった。

このように、日本国内の子供たちがかつてない規模で均質なイメージによって結び付けられた反面、前世代との断絶は、いわゆるジェネレーション・ギャップよりもずっと大きく、また埋め難いものとなった。彼らが成長し、80年代になって次第に社会的な活動を始めると、旧世代との風貌や言動、価値観の違いに対して、既成社会を代表するマスメディアは一斉に好奇の眼を向け、さかんに反発し始めた。それを象徴する言葉が、「おたく」<sup>5)</sup>である。この言葉は、これらのサブカルチャー世代が、おたがいを呼び合う際に、その人の名前を使わず、「おたく」と呼び掛け合った事に由来している。しかしながら、たがいのことを「おたく」と呼び合うのは、日本の社会において、まったく新しい慣習ではなかった。「おたく」は、もともとは「家」(お宅)を意味する。



whose members called each other by this generic pronoun instead of using their individual names. "Home" in the literal sense of *otaku* implies neither family lineage nor blood ties, but more accurately points to the physical structure or place of the "house." The use of *otaku*, however, was not exclusive to the subculture generation, according to Mari Kotani, a critic of science-fiction and fantasy literature:

This is merely speculation, but I think that children began to use the word *otaku* because it was already being used in their nuclear families, in particular by their mothers during the era of rapid growth.... If these children began using the word under the influence of their mothers, they also assumed their mothers' shadowy identity as possessions of the home, or even identical to it.<sup>6</sup>

In other words, the word *otaku* entered the vocabulary of the maturing subculture generation out of the vocabulary of their mothers, fulltime homemakers whose existence was defined solely by their roles as wives and mothers. Certainly, Kotani's observation is compelling, and I would like to expand further on her idea. Beginning in the 1960s, the Japanese government promoted rapid economic growth over the preservation of national culture and tradition. This policy prompted the dissolution of community life, separating individuals from their extended families, which consisted of many relatives and were rooted in local customs and traditions. Individuals moved to large cities in search of jobs and rapidly formed nuclear families, whose smallest unit was the triangle of "Dad, Mom, and me." Given the inhospitable urban environment of Japan, where land was scarce and expensive, nuclear families had only two housing options: to purchase land in the suburbs where they could afford a small house, or to live in *danchi*, or "housing complexes," usually consisting of modest apartment buildings in which dwellings are partitioned along a grid. Families that chose the first option caused the explosive increase in the postwar population of Tokyo's greater metropolitan area. In these households, husbands rose early to commute great distances into the city center on packed commuter trains. Trapped by high mortgage payments stretching decades into the future, they stayed late to work overtime, leaving

もっとも、「家」といっても、それは「家系」のような血縁的つながりを示す抽象的な概念ではない。むしろ、建造物としての「家」そのものを指す言葉と考えた方が正確だろう。これに関しては、日本のSF&ファンタジー評論家、小谷真理が興味深い観察を行なっている。

これはわたしの推測なんですが、子供たちが「お宅さあ」という言い方をしていた背景には、「お宅」という言い方がすでに上の世代の人々によって頻繁に使われていたという背景があるのではないのでしょうか。特に、高度成長期の「核家族」の母親たちによって。(中略)おたくということばを使い始めた人たちには、だから、家に属して家と同一化していた母親の影が子供に憑依していたのではないかなと思ったのです<sup>7</sup>。

つまり、サブカルチャー世代が成長するにつれ、さかんに使うようになった「おたく」という言葉は、彼らの母親が使っていた言葉が、二次的に刷り込まれた、妻であり母であるところの「専業主婦」の言葉だったというわけだ。小谷の指摘には、確かに頷かされるものがある。これを私なりに解釈し敷衍してみたい。1960年代に始まる、文化や伝統の存続よりも経済面での高度成長を優先した国家政策による共同体の解体によって、日本人は、地域ごとの伝統や慣習に基づき、たくさんの親族が共存するかつての大家族制から分割されて、新たな職を求めて都市部に送り出され、そこで急速に「核家族」化した。核家族の最小単位は「パパ・ママ・ボク」のトライアングルで、彼らは、土地に乏しく地価の高い日本のような都市環境下では、近郊外に土地を見つけて小さな住宅を建てて住むか、あるいはさして大きくない建物を細かくグリッド状に分割した集合住宅「団地」—「文化住宅」とも呼ばれた—toに住むしかなかった。東京近郊での戦後の爆発的人口増加を支えた前者のような家庭の夫は、都心までの遠距離を早朝から満員電車で通勤し、数十年におよぶ高い住宅ローンの返済に追われて、夜は深夜まで残業で会社に残ったため、家には妻と子供が取り残された。夫のいない家に残された妻は、子供が学校に出かけていよいよ一人になると、同じような環境に置かれた近所の新興住宅地



their wives and children alone at home.

In the suburban housing tracts and *danchi* complexes, wives were abandoned to husbandless households, where they were completely alone once their children started school; they then initiated extensive relationships with other similarly situated women. The word they popularized through their frequent interactions was *otaku*. Clustered in parks within *danchi* and other gathering places, they engaged in conversation.

"*Otaku* recently bought a color TV, isn't that so?"

"*Taku* is considering buying a refrigerator soon."

Here *otaku* refers to another's household (with the *o* being an honorific prefix), and *taku* refers to one's own. By using this amorphous pronoun that referred to no one in particular, women boasted obliquely to one another of their nuclear families' growing material wealth, while preserving their fragile ties. Mirroring the isolation of wives from absent husbands, children interacted less with their mothers than with other children growing up in a comparable environment and attending the same public schools, and shared similar interests stimulated by television and youth magazines. Their small rooms were filled with the paraphernalia of manga, *tokusatsu*, and anime, all of which embodied the sensibility of the subculture generation, utterly alien to that of their parents. No doubt their rooms appeared inexplicable—even creepy—to the eyes of the previous generations, which had little passion for these subculture phenomena. It is ironic that the mass media, which branded these youth as *otaku* and reported negatively on them, mainly comprised the very men who spent most of their waking hours at work and abandoned their wives at home. If *otaku* represented a transference of the isolated communication among abandoned housewives to their children, enthusiastic for the subculture that emerged in the postwar era of high economic growth, then the men who found *otaku* so creepy were in fact unnerved by their very own wives and children.

In 1995, the vague sense of repulsion toward *otaku* felt by mainstream society was validated by the Sarin gas attack on the Tokyo subway, in which a chemical weapon was released on trains crowded one morning with rush-hour commuters. This extraordinary attempt

や団地の専業主婦同士で、さかんに交流するようになる。そのとき、盛んに使われた言葉が「おたく」であった。

彼女たちは、しばしば団地の公園などに集まっては、「おたく、このあいだカラーテレビ買ったでしょう?」「たくでは今度、冷蔵庫買おうかと思って」というふうに語り合った。この場合、「おたく」は相手の家を指し、「たく」は自分の家を指す。彼女たちは、直接には「誰」も指し示さないこの代名詞を使って、特に親しくもない関係を壊すことなく、核家族同士の富の蓄積の度合いを、さりげなく自慢しあった。これと並行して子供たちは、家庭内で不在の夫とコミュニケーションを取ることができない彼らの母親がそうであったように、彼らの母親とではなく、その地域の学校に通う、同じような環境に育ち、テレビや雑誌によって共有された趣味を持つもの同士でコミュニケーションするようになった。こうして、サブカルチャー世代の子供たちの小さな部屋は、親との感性的断絶に基づくマンガやアニメ、特撮によって埋め尽くされていった。その風景は確かに、同じサブカルチャーに熱狂した体験のない前世代にとっては、理解し難く、不気味なものに感じられたに違いない。しかし、彼らに「おたく」というレッテルを貼り、不気味がっていたマスメディアの送り手の大半が、家に妻を残して会社から帰ろうとしない当の男たちであったことは、たいへん皮肉な話だった。もしも「おたく」が、彼ら夫が「家」に取り残してきた妻の孤独なコミュニケーションが、戦後高度成長期のサブカルチャーを吸収するかたちで子供に転写された結果でもあったとしたら、彼らが不気味がっていたのは、彼らの妻であり子供そのものであったのだから。

ところで、1995年に起こった地下鉄サリン事件は、既存の社会が「おたく」たちに対して漠然と感じていた不気味の念を、一気に具体化することになった。この事件は、サリンという化学兵器が早朝、満員の通勤列車の中で、無差別殺人を目的に撒かれるという前代未聞の事件であったため、世間を震え上がらせた。ところが、犯行を行なったのが特定の政治的主張を持ったイデオロギー集団ではなく、1960年代生まれのサブカルチャー世代—しかもその多くは日本での最高学歴者



at indiscriminate mass murder terrified the public. Terror turned to shock when the perpetrators turned out to be not a politically driven group but a new religious cult called Aum Shinrikyō (Aum Supreme Truth), which attracted young men and women of the subculture generation born in the 1960s, many of whom were distinguished by elite academic credentials. Aum Shinrikyō, founded in the early 1980s, initially had been a relatively moderate group that adhered to an early form of Buddhism with emphasis on physical discipline (such as yoga practice). But when the Cold War ended and the military weaponry of the former Soviets entered international circulation, Aum soon transformed itself into an armed organization. Aum opened international branches in Russia and elsewhere, acquiring everything from automatic rifles to production manuals for chemical weapons; in Japan it established new headquarters at the base of Mt. Fuji and began construction of a secret Sarin factory. All of Aum's activities were guided by founder Shōkō Asahara's prophecy that Armageddon would bring humanity to the brink of extinction in 1999. Asahara further prophesied that his cult would survive the Armageddon to lead the world into a new era. In his doomsday scenario, the final global conflict, a prelude to the Armageddon, had already begun, with American intelligence agencies and heathens mounting daily chemical and germ attacks against Aum; it was time for Aum followers to unite and fight as saviors to overcome the greatest challenge humanity had ever faced.

In this context, Aum's Sarin attack was at once a self-fulfilling prophecy and a punishment on the Japanese populace, which went peacefully about the business of life, oblivious to these (imagined) foreign infiltrations. After the Sarin attack, the police conducted an exhaustive search of Aum's headquarters near Mt. Fuji, which comprised several buildings called *satyam* (derived from the Sanskrit *satya*, or "truth"), and arrested many followers and suspected perpetrators. The police uncovered a vast Sarin refinery located within the ostensible *dōjō* (training site for spiritual and physical practices, such as meditation and yoga). In addition, they exposed a plot devised by the sect's radical wing to mass produce Sarin and spray it from a remote-controlled helicopter in order to massacre morally corrupt Tokyo residents.

たちであった—を信者として大量に抱え込んでいた、オウム真理教と名乗る新興宗教の教団であったことがわかると、世間の驚きはさらに増した。80年代初頭に活動を開始したこの教団は、最初、原始仏教を信仰し、主にヨガの実践に代表される身体訓練に明け暮れる、比較的穏健な集団であった。しかしながら、冷戦の終結とともに大量の武装兵器が世界中で流通するようになると、急速に武装集団化し、ロシアをはじめとする世界の各所に支部を構え、自動小銃から化学兵器の作成マニュアルまでを入手し、富士山の麓に拠点を構えて、秘密のサリン工場建造に着手した。そして、その行動の指針には、教祖である麻原彰考による予言があった。世界は1999年に起こる「ハルマゲドン」によって、人類滅亡の危機に瀕するだろう。そして、ハルマゲドン生き延び、次の時代の導き手となるのは、オウム真理教にほかならない。しかし、その前段階としての世界最終戦争はすでに始まっており、敵であるアメリカ諜報機関や異教徒たちによるオウム真理教への攻撃は、スパイ戦や毒ガス・細菌兵器の散布というかたちで日々、行なわれている。信者は今こそ結束して、世紀末のハルマゲドンに救済者の側に立って闘い、この人類最大の試練を乗り越えなければならない、と。

地下鉄でのサリン散布は、このような予言を成就するための自作自演と、同時に、他国からの攻撃を理解せず安穩と日々を暮らす国民に対する一種の制裁として仕掛けられたものであると思われる。この事件以後、富士山の麓にある「サティアン」と呼ばれる教団の総本部に警察による徹底捜査が加えられ、教祖と実行犯の多くは逮捕された。そして、表向きは道場とされていたこの本部に、巨大なサリンの精製工場があったことも発覚した。教団内部の過激派が、大量生産したサリンを、リモートコントロールのヘリコプターを使って首都上空から散布し、墜落した市民の大量殺戮を計画していたことも。

ここで注意しなければならないのは、こうした教義を広めるためにオウム真理教が使った雑誌やビデオには、漫画やアニメに親しんだサブカルチャー世代にとっては、たいへん親しみやすい「おたく」的要素が、ふんだんに盛り込まれていたということだろう。事実、



What interests us here is the fact that the magazines and videos Aum followers produced to proselytize their dogma were rife with *otaku* references, readily accessible to a subculture generation fond of manga and anime. In fact, their preposterous vision of using their supposed supernatural capabilities—as well as the power of science and technology—to guide humanity toward salvation in the aftermath of Armageddon was cobbled together from various conventions of post-1960s subculture. Such conventions were entirely familiar and appealing to a generation once preoccupied with similar narratives. As individual converts rose through the ranks of Aum, they were bestowed with “holy names” as Aum’s warriors and donned color-coded uniforms befitting their roles, the better to immerse themselves in the coming Apocalypse.

Inevitably we arrive at the question: exactly when and how did this Armageddon fantasy invade both Japanese society, buoyed by the miraculous economic growth of the late 1960s, and the generation poised to lead the country into the rosy future? In reality, in 1970, the year when *Expo '70* (Asia’s first World’s Fair) was held in Osaka under the banner, “Progress and Harmony for Mankind,” Japanese society stood at a crucial turning point. As *Expo '70* was underway, a radical New Left group hijacked a domestic aircraft, and the novelist Yukio Mishima staged his suicide by traditional disembowelment. In the next few years, a series of terrorist bombings hit downtown Tokyo, President Nixon’s suspension of the gold standard and introduction of fluctuating currency exchange rates provoked the “dollar shock,” and the international oil crisis precipitated the “oil shock,” which in turn caused spiraling inflation.<sup>7</sup> These events spurred a national doubt that the promised bright future would ever arrive. These years also saw environmental crises plague the whole nation, with city children regularly advised against outdoor exercise because of air pollution. A new kind of pessimism was pervasive, even among children.

In 1973, as Japanese society foundered in widespread despondence, the science-fiction writer Sakyō Komatsu published the novel *Japan Sinks* (*Nihon chinbotsu*). In this novel, far from achieving a bright future, the entire Japanese archipelago sinks to the bottom of the sea in the wake of mammoth earthquakes, and

来るべき「ハルマゲドン」を、人類を救済へと導くために、超能力や科学技術を駆使しながら世紀末を闘うという荒唐無稽な物語は、60年代以降のサブカルチャーの設定を断片的につなぎ合わせることによって、パッチワーク的に生み出されたものだ。そしてそれは、そのような物語に没入した経験を持った世代にとっては、十分に懐かしく、また魅力的な設定であった。彼らは、教団での位を上昇するに連れ、本名のほかに戦士としての名前(ホーリー・ネーム)を与えられ、役割によって色分けされたコスチュームを着て、一層、これらの「黙示録」へと没入していった。

それにしても、60年代末までには飛躍的な経済成長を遂げ、明るい未来を約束されていたはずの日本社会と、その未来の担い手である新世代に、一体いつ、どのようなかたちで、このようなハルマゲドン幻想が侵入したのだろうか。それまで着実に高度成長を遂げて来た戦後の日本社会も、21世紀の「人類の進歩と調和」を謳った万国博覧会「EXPO'70」の開催年である。1970年を境に、実は大きな曲り角に来ていた。万博開催中から、三島由紀夫の割腹自殺事件や、国内の新左翼勢力によるハイジャック事件が起こり、数年のちには都心での連続ビル爆破といったテロ事件が相継ぎ、加えてニクソン大統領による金本位制の停止と為替における変動相場制の導入によるドルショックと、それに追い討ちをかけるように起こった国際的石油危機が引き金となったオイルショックによる物価高騰は、国民に「明るい未来などやってこない」という失望感を強く抱かせる結果となった<sup>17)</sup>。併せて日本各地で深刻な公害被害が頻発し、都市部の児童は大気汚染によって屋外での運動を制限され、子供たちの間にも、かつてない厭世感が広がるようになった。

日本社会を覆った悲観的な世論形成の中で、1973年、作家の小松左京は小説『日本沈没』を発表した。この小説の中で日本は、明るい未来を迎えるどころか、連鎖的に起こった巨大地震によって、まるごと海中に沈んでしまう。母なる島を失った日本人は、難民となって世界各地に離散するが、物語は、日本列島という恵まれた環境に守られて育って来た日本人の行く末を悲観し、これといって明確な展望のないまま、唐突に中断されてしまう。に



stateless Japanese people scatter to the four corners of the world. The novel shocked the Japanese, long accustomed to living in their comfortably insulated island nation, and presented an abrupt end with no clear future in sight. Despite the pessimistic prospects it envisioned, the novel became a record-breaking best-seller, selling more than four million copies and leaving no Japanese unexposed to the phrase "Japan Sinks," an emblem of Japanese society's fundamental collapse. These collective disheartening events rendered *Expo '70*, the national project that once excited all of Japan with dreams of the future, a distant memory.

During this time, a wave of fads trafficking in the surreal and the gloomy consumed the country. In 1974, performances by the visiting "supernaturalist" Uri Geller, who claimed to bend spoons with the force of his will alone, provoked an explosive boom in all things supernatural, especially among young people. The Japanese release in the same year of the American film *The Exorcist* (1973) triggered an occult boom, particularly among schoolchildren, whose enthusiasm led to the revival of various spiritualist practices long ridiculed as unscientific, including a divination game called *Kokkuri-san* (literally, "Mr. Nodding"). Most influential of all in this occult boom was Ben Gotō's book, *Prophecy of Nostradamus* (*Nosutoradamusu no dai-yogen*), published as an inexpensive paperback in 1973. Especially in magazines for children and teens, the writings of the sixteenth-century French astrologist were adapted to incorporate elements of science fiction and mystery, and became widely popular. His prophesy, "In the seventh month of the year 1999, the Great King of Fright will come from the sky and humanity will perish," was entirely without scientific basis. Yet given the tenor of the time, elementary- and middle-school children secretly began anticipating that the world would end during their lifetimes, and lived in terror of this apparent fate.

Against this historical and social backdrop, a subculture landmark emerged: *Space Battleship Yamato*, first broadcast in 1974 (and broadcast in the U.S. as *Star Blazers*; fig. 3.2, pl. 27). This televised anime series gained the overwhelming endorsement of what would be called the subculture generation. It is almost

もかわらず、この作品は、当時で400万部を売る記録的なベストセラーとなり、「日本」社会の根底的な崩壊を象徴するかの「日本沈没」という言葉は、誰一人知らぬものはなくなった。数年前には国民規模で「EXPO'70」が仕掛けた未来の夢に熱狂したとは思えない、激しい揺り返しであった。

この時期は『日本沈没』のほかにも、超現実的で厭世的なブームが次々と世を賑わせた。1974年には、スプーンを自在に曲げるとされた「超能力者」ユリ・ゲラーの来日は若年層を中心に爆発的な超能力ブームを引き起こしたし、アメリカ映画《エクソシスト》の公開をきっかけに、「こっくりさん」をはじめとする非科学的な迷信的心霊術が息を吹き返し、「オカルト・ブーム」となって小学生を中心に大変な流行となった。なかでも、最も大きな影響力を持ったのが、五島勉が1973年に発表した『ノストラダムスの大予言』である。ノストラダムスはもと、16世紀フランスに実在した占星術師だが、日本では、これにSFミステリー的な翻案が加えられ、おもに少年少女雑誌を中心に大々的な特集が組まれて、大変な話題となった。その予言「1999年の7の月に空から恐怖の大王が降ってきて、人類は滅亡する」との言辞は、まったく科学的根拠のないものだったが、当時の世相も相まって、小中学生は自分たちの未来を待ち受ける運命に恐れおののくと同時に、次第に自分たちの存命中に世界の終わりがやって来ることに密かな期待を抱くようになった。

このような世相を背景に、彼らの世代によって圧倒的な支持を受ける事になるサブカルチャーの一大原点が誕生する。1974年に初放映されたテレビアニメ《宇宙戦艦ヤマト》である(fig. 3.2, pl. 27)。日本のネオポップの世代にあっても、このアニメを見ていないものは、おそらくいないだろう。そして、このアニメにひととき熱中したものたちによって、その後の「おたく」カルチャーの主たる流れが作られていくことになるのである。

簡単にストーリーを説明しておこう。舞台設定は未来の地球。地球人は異星人からの侵略攻撃にさらされるが、兵器力の違いによっ



Figure 3.2  
*Space Battleship Yamato*  
宇宙戦艦ヤマト  
1977  
Film poster  
73 x 51.6 cm  
© 1997 Tohokushinsha Film Corporation





**Figure 3.3**  
Downtown Tokyo after the U.S. firebombing  
of March 10, 1945  
アメリカによる大空襲(1945年3月10日)後の東京  
Courtesy U.S. National Archives and Records Administration

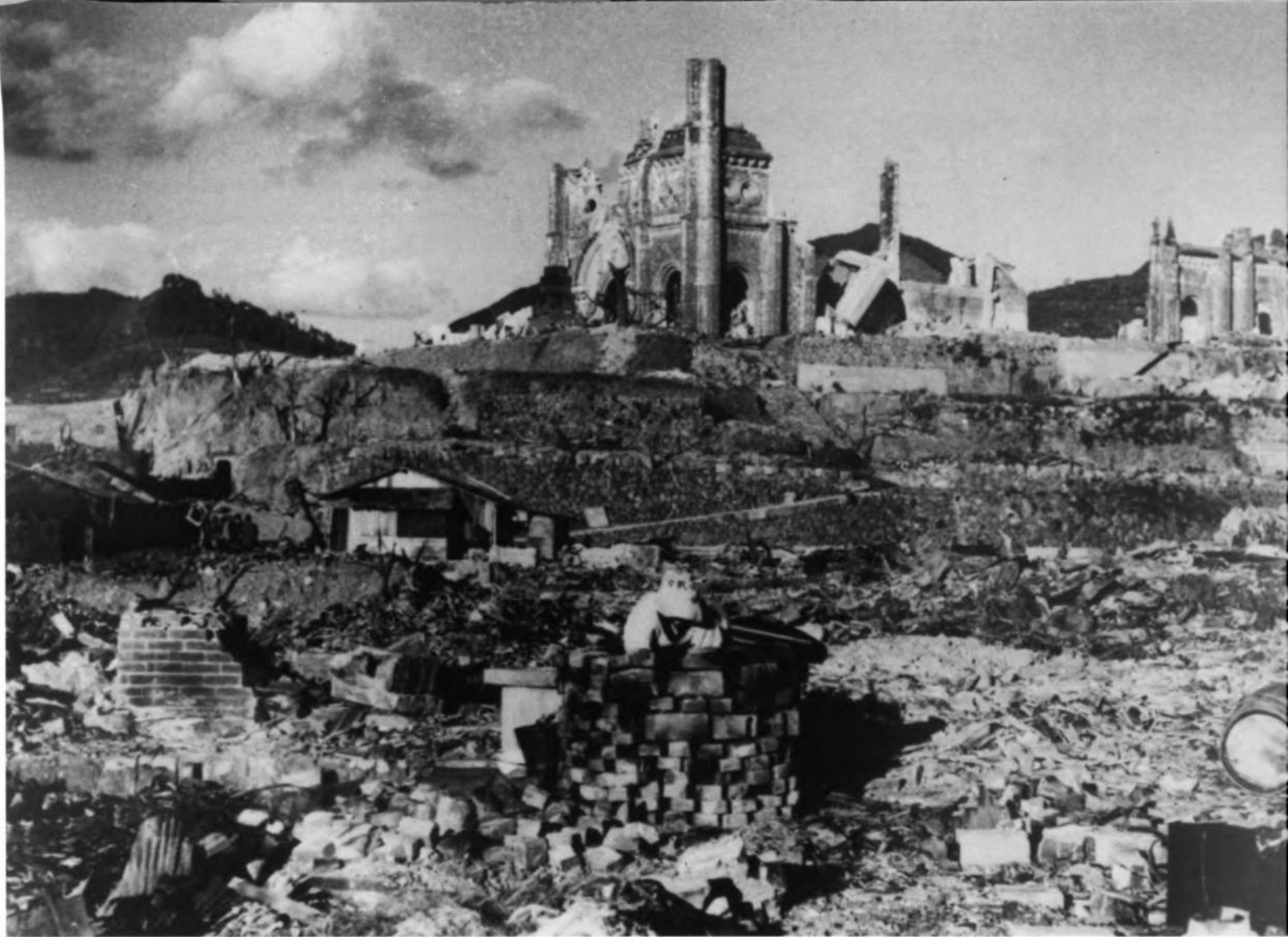
impossible to find anybody in Japan's Neo Pop generation who has not seen *Yamato*, and those who most enthusiastically embraced it went on to form the defining currents of *otaku* culture.

Briefly, the story of *Space Battleship Yamato* unfolds in the future on planet Earth. Under violent alien attack, earthlings find themselves at a profound disadvantage because of inferior weaponry. A constant barrage of "planetary bombs" (nuclear weapons) has contaminated the entire surface of the planet with radiation; the earth has become a planet of death. Human survivors flee underground, where they find temporary protection from the encroaching radiation, but their extinction is inevitable. A timely message from friendly aliens inspires the Earth Defense Forces to convert the mammoth battleship *Yamato*, the pride of Japan's naval fleet before it sank in World War II, into a spaceship and embark on a journey to the distant planet Iscandar, where

て圧倒的な劣勢に立たされ、日夜落とされる遊星爆弾＝核兵器によって地球全体が放射能で汚染され、地表は死の世界となっていた。生き残った人類は地下に籠り、迫り来る放射能汚染から身を守るが、滅亡は時間の問題であった。そんなおり、地球を救おうとする別の異星人からのメッセージに基づき、地球防衛軍は、第二次世界大戦のとき海中に沈んだ、旧・日本海軍の巨大戦艦「ヤマト」を宇宙戦艦に改造し、放射能で汚染された地球を浄化し復活させるために、宇宙の彼方「イスカンダル」への旅に出る。

荒唐無稽といえそれまでだが、私たちがここで考えるべきなのは、そのファンタジーの現実離れの度合いの方ではない。まったく反対に、その設定のSF的空想性にもかかわらず、それはどこかで、見るものに、かつての日米戦争の記憶を呼び覚ますにはおかない。実際、《ヤマト》で劣勢に立たされた人々が地





Earth's survivors hope to plan for the purification and recovery of their radiation-polluted planet.

In all its absurdity, what is significant about *Yamato* is not so much the unreal fantasy it paints in typical science-fiction fashion, but the setting inescapably reminiscent of the Pacific War between Japan and the U.S. Beleaguered survivors eking out their existence in an underground metropolis conjures up a picture of Japanese citizens crouched in bomb shelters, desperately waiting for air raids to end. Aboveground, a civilization burned to ashes closely resembles the image of Tokyo after the massive firebombing by American B-29s (fig. 3.3). An earth transformed into uninhabitable ruins by nuclear weapons dropped by an alien race directly points to Hiroshima and Nagasaki (fig. 3.4, pl. 6). And throughout the story, characters who are driven into life-or-death predicaments often abruptly carry out suicidal attacks. Furthermore, endangered earthlings

下に都市を作り、かろうじて生き延びようとする様は、防空壕に身を潜めて空爆が終わるのをひたすら待つ、かつての市民の様を思わせる。その頭上で一面の焼け野原となった地表の様子は、アメリカの戦闘爆撃機B29によって徹底的に焼き払われた首都＝東京の記憶を喚起するし(fig. 3.3)、次々に投下される未知の放射能兵器によって廃墟となった地球は、ほかでもないヒロシマ・ナガサキを直接、想起させる(fig. 3.4, pl. 6)。また、物語の随所で、絶体絶命の状況に追いやられた人物は、しばしば唐突に自爆攻撃を敢行する。そもそも地球人たちが生存を掛けて銀河へと送り出す宇宙戦艦が、かつて日本海軍の最後の希望と呼ばれた戦艦大和の改造に基づくとなると、事は偶然ではあり得ない。明らかにこの物語は、かつての日米戦争を下敷きになっているのだ。

少し遡って考えてみよう。日本の戦後サブ

**Figure 3.4**  
Urakami Cathedral, Nagasaki, destroyed by the atomic bomb, late 1945  
原爆で破壊された長崎・浦上天主堂、1945年秋頃  
73 x 56.1 cm  
Photo: H.J. Peterson, collection of Nagasaki Atomic Bomb Museum

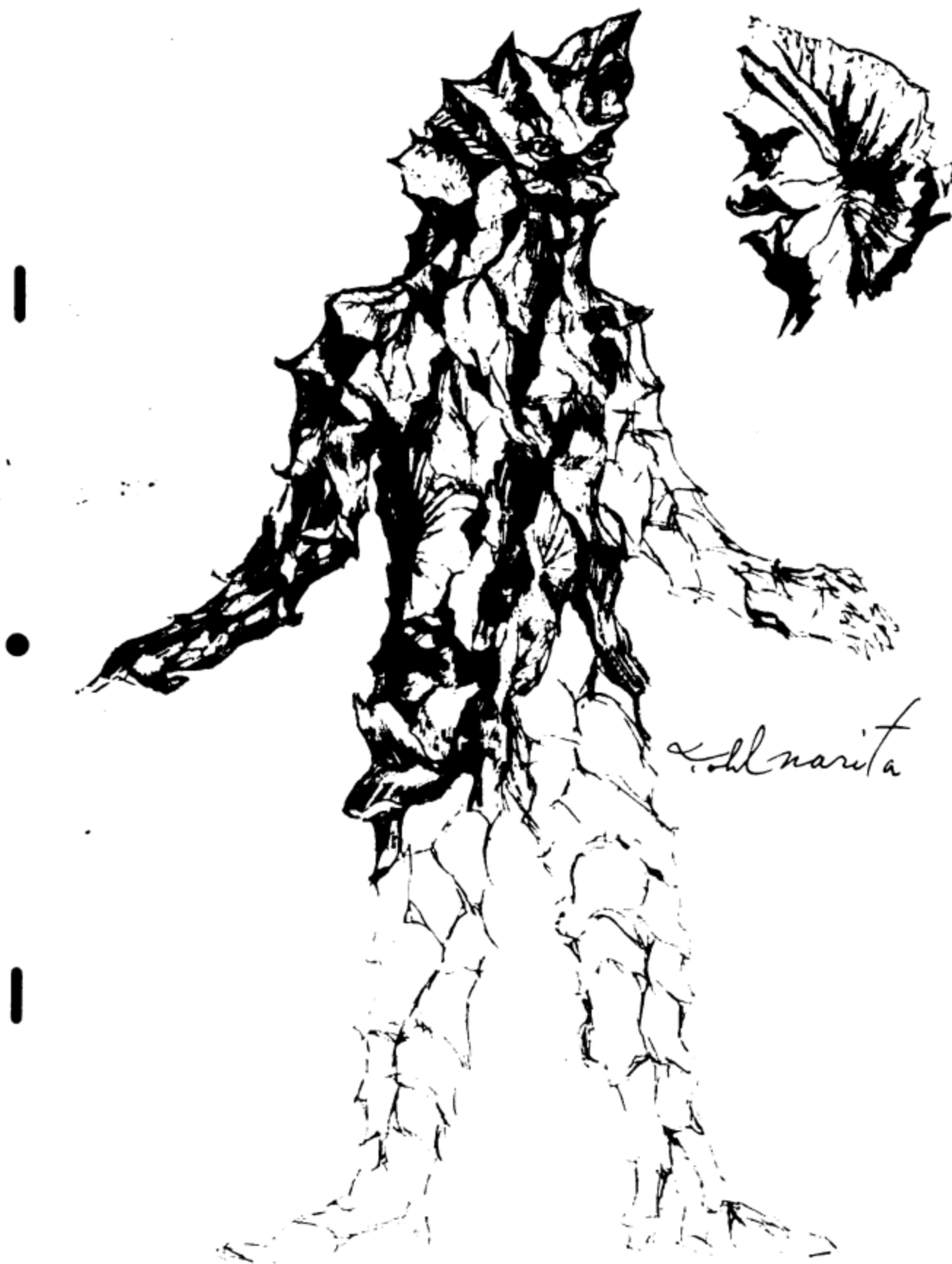


find their only hope for survival in the battleship *Yamato*—once considered Japan's last hope—now retrofitted for space travel. All of these elements cannot be mere coincidences. Obviously, this story is rooted in the Japan–U.S. war.

Actually, *Yamato*'s references to history were hardly unique within the tradition of subculture in postwar Japan. In the paradigmatic *tokusatsu* movie, *Godzilla*, the title character is a prehistoric creature awakened from his ancient slumber by hydrogen bomb tests in the Pacific, and "monsterized" through radiation exposure (fig. 3.1, pl. 7). In 1954, the year the film was released, the Japanese fishing vessel *Fifth Lucky Dragon* (*Daigo Fukuryū-maru*) and its entire crew were

カルチャーの流れにあって、こうした事例は、実は《ヤマト》に特別なことではない。例えば、特撮怪獣映画の原点といえる《ゴジラ》は、太平洋での水爆実験によって太古の眠りを醒まされた古代生物が被爆の影響で放射能怪獣化したものだが(fig. 3.1, pl. 7)、この映画が公開された1954年は、太平洋ビキニ環礁でのアメリカによる水爆「ブラボー」による実験によって、日本の漁船、第五福竜丸が乗組員もろとも被爆し、直後から日本全域に降り注いだ死の灰混じりの雨によって、国民のあいだに大規模な反核運動が盛り上がった時期にあたっている。また、同じく日本のネオポップ世代の作家がしばしば参照する特撮

**Figure 3.5**  
Tohl (Tōru) Narita  
*Keronia*  
ケロニア  
1966  
Drawing for *Ultraman* series; ink on paper  
39.3 x 26.2 cm  
Collection of Aomori Prefecture  
Reproduced with permission of all concerned parties





irradiated off Bikini Atoll when the U.S. tested the Bravo hydrogen bomb; immediately afterward, rain riddled with "death ashes" fell across the country. In response, a massive antinuclear movement arose. Japanese Neo Pop artists also frequently reference the TV series *Ultra Q* (1966), *Ultraman* (1966–67), and *Ultraseven* (1967–68; pl. 9), whose antagonist monsters were designed primarily by the sculptor Tohl (Tōru) Narita, who had worked in the *tokusatsu* department on *Godzilla*. In his monster designs, Narita often appropriated images of military weaponry or alluded to radiation-induced mutations (fig. 3.5). As he later recalled in his 1996 book, *Special Effects and Monsters* (*Tokusatsu to kaijū*), Narita himself was a victim of the American air raids; as an artist, he made it his life-long mission to paint the moment that the atomic bomb "Little Boy" exploded over Hiroshima at the end of the Japan–U.S. war.

After Japan's defeat, the survivors of the war imbued a subculture aimed at children with a latent antagonism toward the U.S., an antagonism that formed the legacy of the Pacific War. This persisted as a potent subtext when a new generation of creators entered the field, and anime replaced the monster-driven *tokusatsu*. For example, Katsuhiro Ōtomo's animated film *Akira* (1988) depicts a future war of survival, fought by teenagers with supernatural powers in a Tokyo apparently ravaged by nuclear weapons (fig. 3.6, pl. 18). Another memorable example is the TV anime series *Neon Genesis Evangelion*, introduced in 1995, the year of Aum's Sarin attack, which went on to become a record-breaking hit in the anime world (fig. 3.7, pl. 33). In *Evangelion*, the fourteen-year-old protagonists, endowed with unique powers, are called into duty—much like schoolchildren mobilized to labor at factories during World War II—and forced into nearly suicidal attacks against the unidentified invading enemies called Shito (or "Apostles") in Japanese (and Angels in English). The list of examples goes on and on, but the important point is that while the postwar subculture that proliferated from the 1960s onward drew its narrative inspiration from the Pacific War, Japanese art from the same period rarely addressed this topic. Not that Japanese art never tackled the subject of war. Quite the contrary: during the Pacific War, the ongoing conflict was made an explicit theme of painting. This epoch-making genre

テレビ映画《ウルトラQ》(1966年)《ウルトラマン》(1966–67年)《ウルトラセブン》(1967–68年; pl. 9)で、おもな怪獣の造形を担当した彫刻家、成田亨は、映画《ゴジラ》の特撮美術に参加した経験を持つが、彼が構想した怪獣の造形には、しばしば、軍事兵器からのイメージ上での転用や、放射能による突然変異を思わせる造形が登場する (fig. 3.5)。後に自著『特撮と怪獣』(1996年)で述懐しているように、成田は、日米戦争における実際の空爆体験者であり、広島に投下された原子爆弾「リトルボーイ」の炸裂の瞬間を描くことを生涯の目標とする美術家でもあった。

かつての戦争体験者たちによって、敗戦後の子供向けサブカルチャーに込められた、これら日米戦争—日米関係の構図はその後、媒体の主流が特撮からアニメに移行し、製作者たちの世代が交替しても、伏線として強く維持され続ける。たとえば、1988年にアニメ映画化された大友克洋の《アキラ》では、未来の超能力少年たちによるサバイバル戦争によって、首都はまるで核兵器を投下されたかのように破壊され尽くされる (fig. 3.6, pl. 18)。また、地下鉄サリン事件が起こった1995年は、アニメ界で空前のヒット作となる《新世紀エヴァンゲリオン》によっても記憶されるべき年だが (fig. 3.7, pl. 33)、このテレビアニメの主人公は、正体不明の「使徒」の侵略に対抗するために、「学徒動員」によって「特攻」を強制される、特殊能力を持った14歳の少年少女たちだった。このような例は、数え上げたら切りがないのだが、ここで注目すべきなのは、こうして、かつての「日米戦争」を連想させる物語的設定が、敗戦後も日本のサブカルチャーの基調であり続けたのに対し、そうしたサブカルチャーが一斉に芽吹いた1960年代以降の日本の現代美術が、同様の主題をほとんど扱って来なかったということだろう。というのも、日本の美術は過去にも戦争を扱ったことが皆無であるわけではなく、それどころか、アジア太平洋戦争が日本の美術史において一時代を画する主題とされた時期が存在しているからである。戦中に、日本の軍部の要請によってさかんに描かれた「戦争記録画」がこれにあたる (fig. 3.8)。

戦争記録画は、第二次世界大戦中、当時の日本がそう称していた「聖戦＝大東亜戦争」



**Figure 3.6**  
*Akira*  
アキラ  
1988  
Film poster  
Approx. 72 x 51 cm  
Based on the graphic novel "Akira" by Katsuhiro Ōtomo.  
First published by "Young Magazine", Kodansha Ltd.  
© 1987 Akira Committee



**Figure 3.7**  
*Neon Genesis Evangelion: Death and Rebirth*  
新世紀エヴァンゲリオン劇場版・シト新生  
1997  
Film poster  
72.5 x 51.5 cm  
© 1997 GAINAX/Project Eva. M



**Figure 3.8**

Kei Satō

*Deadly Battle in New Guinea*

ニューギニア戦線—密林の死闘

1943

Oil on canvas, framed

182 x 259.5 cm

The National Museum of Modern Art, Tokyo

(Indefinite Loan)

© Mayumi Kishii



was called "war record painting" (*sensō kiroku-ga*), produced primarily for the military by commission (fig. 3.8).

These oil paintings—a subcategory in the larger genre of "war painting"—depict scenes of Imperial Japan's "Holy War" (or "Greater East Asian War," as it was called by the Japanese government), and functioned as propaganda directed at Japanese civilians. What made these war record paintings unique is that the Japanese military had no staff artists who specialized in the genre. Instead, the military recruited practically every famous artist of the time to serve the nation with his paintbrush: some willingly painted combat scenes while others did so reluctantly, but virtually no painter resisted. These painters included such luminaries as Tsuguji Fujita, who had won a glowing reputation in Paris in the 1920s, and Ichirō Fukuzawa, who had pioneered Japanese Surrealism in the 1930s. Especially important is Fujita, who shocked his audiences with his portrayal of Japanese soldiers sacrificing themselves in battles, rendering his subjects with a merciless verisimilitude unimaginable from his previous paintings of cats and nudes. These war record paintings were confiscated by the American occupation forces and eventually returned to Japan in 1970, under the bizarre terms of "indefinite loan." To

の様子を、油彩画で記録し、国民に向けてプロパガンダするために描かれた広義の「戦争画」なのだが、日本のその特徴の一つは、専門のスタッフがいたわけではないということだろう。それどころか、当時、名を成していた画家たちにはこそって声が掛けられ、あるものは進んで、あるものは仕方なく、これを描いた。抵抗するものは事実上、存在していなかった。そのなかには、1920年代にパリで大成功を収めた藤田嗣治や、30年代に日本でシュールレアリスムの実験を行っていた福沢一郎といった高名な画家も含まれた。とりわけ藤田は、以前は猫や裸婦を描いていたとは思えない迫真的かつ無慈悲な描写で、各地での日本軍の玉砕図を描き、見るものを震撼させた。「戦争記録画」は戦後、1970年にアメリカからの「無期限貸与」という奇妙なかたちで日本に返還された。が、その後も、かつてそれらを描いた画家たちやその遺族が存命中であることや、アジア諸国との外交上の関係を配慮してか、まとめて公開される機会がないまま今日に至っている。その間、「戦争記録画」は研究者すら資料として自由に見ることは不可能で、第二次世界大戦期における日本の美術に関する歴史研究は、著しく遅れてしまった。そのため、日本の近代美術史はこれに





**Figure 3.9**  
Shigeru Komatsuzaki  
*The End of Battleship Yamato*  
戦艦大和の最期  
1988  
Oil on canvas  
130.3 x 162.1 cm  
Private collection  
Courtesy Keisuke Nemoto

this day, the paintings have never been collectively exhibited in Japan, possibly out of consideration for the painters still alive (and the heirs of the deceased), or due to the delicate diplomatic relationship Japan maintains with other Asian nations. Not even scholars have been given much access to the paintings, and an important chapter of Japanese modern art history thus remains unwritten.

In the world of subculture, however, things were entirely different. Most notably, the illustrator Shigeru Komatsuzaki was renowned in postwar years for his drawings related to World War II, which embellished the boxes of model kits. His depictions of battle scenes as well as weaponry, battleships, and tanks established a visual vocabulary of war among children (fig. 3.9, pl. 26). Prior to the defeat, Komatsuzaki was the best-selling illustrator of his time, contributing his powerful war images to such magazines as *Shonen kurabu* (Boys club) and *Kikaika* (Mechanization). Throughout his life, he proudly remembered the praise heaped upon his painting, *This One Blow*, by none other than Fujita, the foremost master of the genre. This painting, which depicted Zeros in an air battle, was included in an Army's Art Exhibition in 1942. Leiji (Reiji) Matsumoto, the creator of *Yamato*, was greatly influenced by Komatsuzaki's

該当する部分が、ほとんど空白に近い状態のまま、残されている。

ところが、サブカルチャーの世界では事情が違っていた。戦後、プラモデルの箱絵で第二次世界大戦の戦闘場面や戦車や軍艦をはじめとする兵器を描いて人気を得、子供たちに戦争に対するイメージを定着させた小松崎茂は、戦前、雑誌『少年倶楽部』や『機械化』を舞台に「戦争」を精力的に描いた、当代きっての売れっ子挿絵画家で、第二次世界大戦中にはゼロ戦による空中戦の場面を描いた《ただ一撃》を1942年の陸軍美術展に出品して、藤田嗣治に絶賛されたことを生涯、誇りにしていた (fig. 3.9, pl. 26)。また、先に触れた《ヤマト》の作者である松本零司は、幼い頃、その小松崎の作品に触れて大きな影響を受けて以来、今なお小松崎の弟子を自認している。宇宙戦艦「ヤマト」を描く際に、小松崎の画風が参照されたことは容易に想像できる。また、先にふれたテレビ特撮映画《ウルトラ・シリーズ》で事実上の美術監督を担当した成田亨による怪獣造形や兵器デザイン、また戦闘シーンの特撮美術には、幼い頃に藤田に代表される「戦争記録画」に感動した成田の記憶が確実に反映されている (fig. 3.10)。

このように、戦後日本の現代美術において、



**Figure 3.10**  
Tohl (Tōru) Narita  
Study for *Ultraman*  
ウルトラマン初稿  
1966  
Ink and watercolor on paper  
36.1 x 25.2 cm  
Collection of Aomori Prefecture  
Reproduced with permission of all concerned parties





**Figure 3.11**  
Kenji Yanobe  
*Atom Suit Project: Tank, Chernobyl*  
1997  
Light box  
120 x 120 x 21 cm  
Courtesy Yamamoto Gendai, Tokyo/röntgenwerke, Tokyo

drawings as a child, and considers himself a Komatsuzaki disciple. It is easy to imagine that Matsumoto may well have created scenes for *Yamato* in reference to his predecessor's work. Tohl Narita, who served as a de facto art director of the famed *tokusatsu* series *Ultra*, was deeply influenced by powerful childhood memories of the war record paintings by Fujita and others, as clearly demonstrated by his monster models, weaponry designs, and art direction of combat scenes (fig. 3.10).

While postwar Japanese art exorcised the raw experience of the past war and the repugnant memories of war record painting, some artists once inspired by this genre reinvented themselves as commercial artists. Accordingly, the theme of the Japan–U.S. war was uprooted from high art and transplanted into subculture. In the early 1990s, when the artists of Japanese Neo Pop emerged, they willingly—and quite openly, for that matter—addressed the issue of war, long considered taboo in the art world, precisely because they had been sensitized to it in the context of subculture. In other words, today's Japanese Neo Pop—exemplified by the work of Takashi Murakami, Kenji Yanobe, Makoto Aida, Yukinori Yanagi, and Katsushige Nakahashi—is profoundly informed by this lineage of imagery that surrounds the memory of the war and of war record painting, and that underwent what may be called a Superflat crossover from the realm of high art, consisting of painting and sculpture, to subculture, consisting of manga, anime, and *tokusatsu* (figs. 3.11, 3.12, 3.13, 7.2).

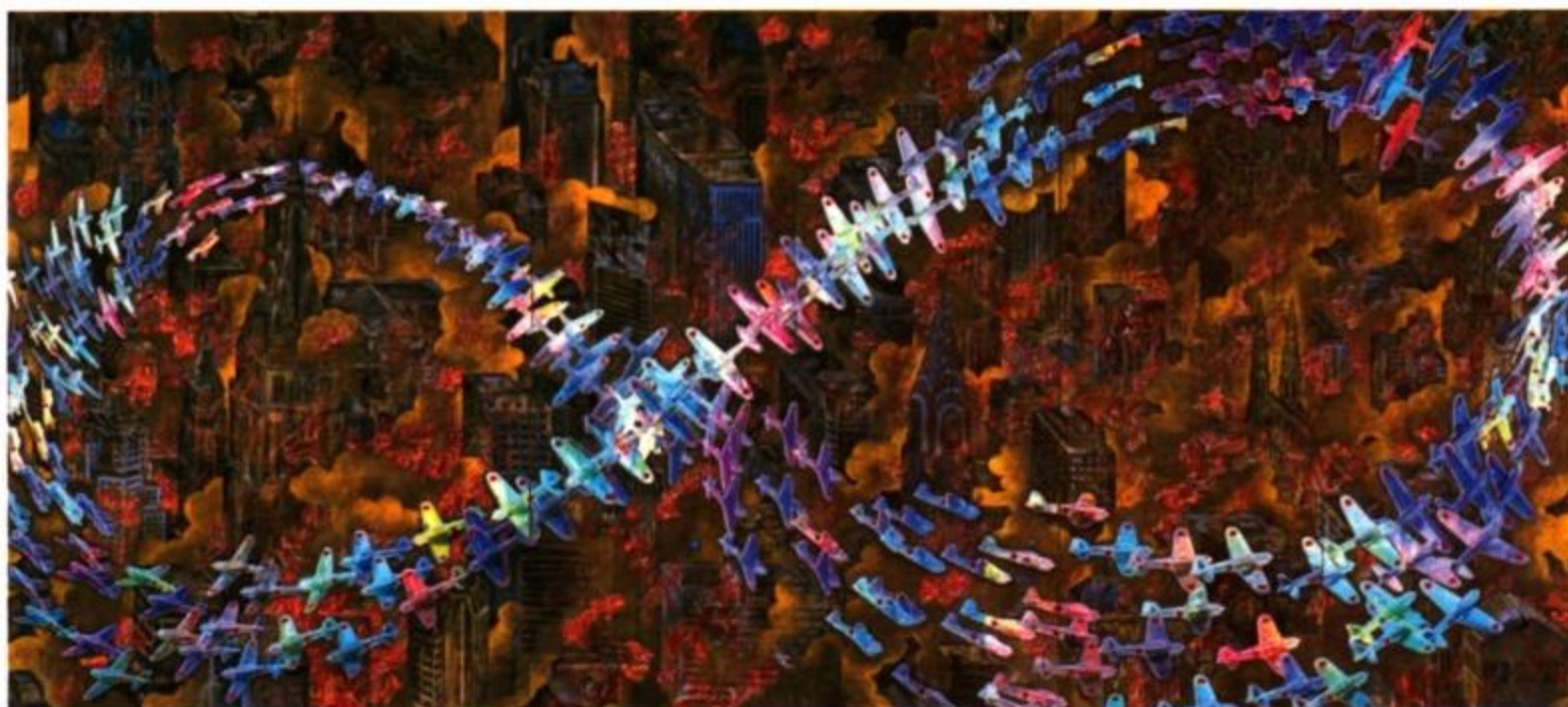
Some may argue that Murakami has made no direct reference to war. His well-known sculpture *Second Mission Project ko<sup>2</sup>* (*S.M.Pko<sup>2</sup>*, 1998–99), however, represents a female cyborg whose body incorporates a fighter jet (fig. 3.14). Careful scrutiny reveals the term “Air Self Defense Forces” (Kōkū Jieitai) imprinted on the thigh of this *bishōjo* (beautiful young girl). Even more direct is *Time Bokan* (2001), which depicts a skull-shaped mushroom cloud (fig. 3.15). The work borrows its title and iconography from a TV anime series that ran from 1975 to 1983, each episode of which ended with its protagonists' miserable defeat, always accompanied by a mushroom cloud reminiscent of the A-bomb in the background (pl. 3). (*Bokan* is an onomatopoeic word signifying the sound of an explosion.) Although *Time Bokan*

かつての戦争という生々しい体験が、戦争記録画の恐ろしい記憶とともに、表現の主題から後退して行く一方で、かつて戦争記録画に感銘を受けた美術家たちが戦後、商業美術の領域に転身する過程で、日米戦争という主題は、一転してハイ・アートの文脈からサブカルチャーの領域に移し変えられていった。つまり、日本のネオポップの世代が1990年代初頭に登場した時、美術界では永くタブー視されていた戦争の問題を進んで取り上げ、屈託なく表現できたのは、彼らの感性のベースが、すでに半ば以上、ハイ・アートというよりも、こうしたサブカルチャーに置かれていたからにほかならない。言い換えれば、絵画や彫刻といったハイ・アートの領域と、マンガやアニメ、特撮に代表されるサブカルチャーとの領域を横断して、スーパーフラットに展開された戦争の記憶と戦争記録画をめぐるイメージの変遷こそが、その後、村上隆やヤノベケンジ、会田誠、柳幸典や中ハシクシゲらを輩出した、今日の日本のネオポップの強力な源泉の一つなのだ (figs. 3.11, 3.12, 3.13, 7.2)。

村上隆は直接、戦争を描いていないではないかといわれるかもしれない。しかし、彼の立体作品の代表例である《S.M.Pko<sup>2</sup>》(1998–99年)の三態は、戦闘機と合体した美少女サイボーグで、よく見ると太ももの部分には日本の「航空自衛隊」の文字が記されている (fig. 3.14)。ドクロをかたどったキノコ雲の作品《タイムボカン》(2001年)は一層直接的だ (fig. 3.15)。これは、1975年から83年にかけて放映された同名の連作アニメのなかで、番組の終わりに主人公たちが惨めに敗北すると、そこで必ず原爆を思わせるキノコ雲があがるという、唯一の被曝国が作った子供番組とは思えない描写を扱ったもので、にもかかわらず当時の子供たちは毎週、これを見るのを楽しみにしていた (pl. 3)。村上の試みは、これら、まっとうな歴史観を失って、ハイ・アートとサブカルチャーとが複雑に絡み合い、両者の垣根も定かではない、まさしくスーパーフラットと化した戦後日本を揶揄するための、一種の「敗戦記録画」と言うことができよう。

こうして考えてみたとき、「おたく」の嗜好する共通の物語的主題の背景には、いかにそれが荒唐無稽に見えたとしても、変形された過去の歴史が、断片と化し随所にちりばめら





**Figure 3.12**  
**Makoto Aida**  
*A Picture of an Air Raid on New York City*  
*(War Picture Returns)*  
 紐育空爆之図(戦争画RETURNS)  
 1996  
 Mixed media on six-panel sliding screens  
 169 x 378 cm  
 CG work: Mutsuo Matsuhashi  
 Collection of Ryūtarō Takahashi  
 Courtesy of the artist and Mizuma Art Gallery, Tokyo



**Figure 3.13**  
**Katsushige Nakahashi**  
*ZERO Project #601-1XX*  
 2003  
 Approx. 25,000 c-prints  
 Dimensions variable  
 Courtesy Kodama Gallery, Osaka and Tokyo

trafficked in an image almost inconceivable for children's programming in the only country that had ever suffered atomic bombing, Japanese children eagerly awaited its weekly installments—and its mushroom cloud. In a sense, it may be argued that Murakami has attempted to create “defeat record painting” (*haisen kiroku-ga*), ironically commenting on a post-war Japan that is oblivious to its wartime history and has become Superflat, so to speak, with no clear boundary between high art and subculture—which are, in fact, intricately entwined.

It then follows that, as absurd and preposterous as they may seem, the narratives favored by *otaku* are strewn with fragments of the distorted history of Japan. Similarly, the Superflat expressions of Japanese Neo Pop, which varyingly adapt these *otaku* narratives,

れていることがわかってくる。同様に、これらを多様に編集して作られる日本のネオポップによるスーパーフラットな美術表現の背景には、ファイン・アートの外部にあるサブカルチャーという回路を通じて残された、かつての日本の戦争美術の変形という側面が存在する。

ここで考えるべきなのは、ではなぜ、そのような戦争の記憶が、戦後、歴史的な遠近感を失って、まったく厚みを持たない、スーパーフラットでツルツルのマンガ＝アニメ的空間に閉じ込められてしまったか、ということだろう。これは、簡単には答えることが難しい問題だが、ここでは、そのことを考える上で欠かすことのできない論点だけ挙げておこう。

1947年に施行された日本国憲法は、その





**Figure 3.14**

Takashi Murakami  
*Second Mission Project ko² (Human Type)*  
 1999

Oil paint, acrylic, synthetic resins,  
 fiberglass, iron  
 275 x 252 x 140 cm

Original plan: Takashi Murakami  
 Produced by Takashi Murakami and Blum & Poe  
 1/1 Master model: Fuyuki Shinada (Vi-Shop)  
 1/3.5 Master model: Masahiko Asano  
 (Studio Cubics) + MA Modeling Laboratory  
 1/3.5 Scale model: Bome (Kaiyōdō)  
 S.M.Pko² supporter: Miyawaki Shūichi (Kaiyōdō)  
 Mechanical design supporter:  
 Item Entertainment  
 Finishing of work: Kaikai Kiki Co., Ltd.  
 Courtesy: Blum & Poe, Los Angeles  
 © 1999 Takashi Murakami/Kaikai Kiki Co., Ltd. All Rights Reserved

extend (though in transmuted forms) the legacy of "war art," which has been preserved in the circuit of subculture that exists outside the domain of fine art.

If this is the case, we must ask the question: why and how did the memory of war end up being confined to the utterly depthless, sleek, and Superflat space of manga and anime, deprived of any historical perspective? This is not an easy question to answer, but I would like to make a few points fundamental to a discussion of this issue.

Article 9 of the postwar Japanese Constitution, which came into effect in 1947, unequivocally declares that "the Japanese people forever renounce war as a sovereign right of the nation and the threat or use of force as means of settling international disputes"; it further states, "In order to accomplish [this] aim... land, sea, and air forces, as well as other war potential, will never be maintained" (pl. 8). Nevertheless, Japan in reality maintains the Self-Defense Forces (Jieitai), whose powerful armaments rank among the best held by Asian nations. Their contradictory existence—indeed their very constitutionality—is a matter of ongoing debate.

Rooted in bitter reflection on Japan's wartime militarist invasion of Asian nations, Article 9 was intended to prevent similar events. But once the country was incorporated into the Western bloc during the Cold War, it was assigned the role of bulwark against Communism in the Far East, which necessitated it to rearm. Yet under the constitution, Japan could not have any military forces of its own. This legal conundrum was resolved by allowing the U.S. to establish military bases throughout the nation (the largest being those in Okinawa) under the U.S.–Japan Security Treaty of 1951. The treaty in effect made the Japanese forces—by definition limited to self defense—auxiliary to the American forces, which, unconstrained by the Japanese constitution, would defend the archipelago in the event of international conflicts in East Asia that involved Japan.

The Cold War arrangement thus put in place in East Asia had a direct bearing on the political order of postwar Japan, as exemplified by the so-called 1955 regime maintained by the conservative Liberal Democratic Party, which in practical terms has stayed in power ever since, keeping the liberal opposition, represented by the Socialist Party, on the defensive. At first glance,

第九条において、「武力による威嚇又は武力の行使は、国際紛争を解決する手段としては、永久にこれを放棄」し、そのためには「陸海空軍その他の戦力は、これを保持しない」と明確に謳っている(pl. 8)。にもかかわらず、現実の日本国には、アジア有数の武力を備えた「自衛隊」が存在する。この矛盾が憲法違反ではないかとの疑惑が以前から語られる部分である。

そもそもこの第九条は、戦中にアジア諸国への侵略行為を行なった旧軍事政権に対する反省と抑止に由来して制定されている。にもかかわらず日本は、戦後の米ソ冷戦体制のなかで西側の政治的陣営に組み込まれると、極東における共産主義の防波堤としての役割を与えられ、新たに軍事力を保持することが要請された。しかし、それは憲法解釈上は軍隊であってはならないのである。したがって実際には、日米安全保障条約に基づき、日本の各地—そのうち最大のものが沖縄だ—には米軍基地が設けられ、極東地区において日本国を巻き込んだ国際紛争があった際には、専守防衛に徹する自衛隊とともに、日本国憲法に縛られない米軍が、日本国を軍事的に防衛することが約束された。

こうした極東地区における冷戦の構図は、戦後日本の政治体制にも直接反映された。いわゆる「1955年体制」と呼ばれる、保守与党＝自由民主党に対する革新野党＝社会党という構図である。これは、一見しては敵対する構図であったが、現実的には、たがいのあいだでバランスを取り、致命的な対立は周到に回避しつつ、たがいの利権を守るかたちで日本社会を安定させる「小さな冷戦」というべきメカニズムを有していた。

戦後日本の「平和」や「高度成長」といった積極的なイメージは、したがって、実際には朝鮮戦争やベトナム戦争といった血なまぐさい代理戦争をよそ目に、極東における冷戦体制下において、西側の領主であるアメリカに深く依存するかたちで守られた、人工的な様態にほかならなかった。こうした「平和」が、その外側の世界で行なわれる帝国主義戦争によって守られた虚構の平穏にすぎないことを察知した学生や若者を中心とする新左翼勢力は、この虚構に風穴を開けるべく、1960年代を通じて、国家権力との衝突を繰



the 1955 regime appears to rest on the oppositional relationship between the conservatives and the liberals. In fact, the two sides have maintained an equilibrium, cunningly avoiding lethal confrontations and carefully preserving their respective power bases. As a result, the regime has had a stabilizing effect on Japanese society as a kind of mini-Cold War deadlock in which each party looks out for its own interests.

The positive visions of "peace" and "rapid economic growth" upheld in Japan since 1945 were nothing but artificial constructs, preserved under the guardianship of the U.S. as head of the Western bloc, with a blind eye turned to the bloody proxy wars being waged in Korea and Vietnam. Throughout the 1960s, the New Left repeatedly challenged the power of the state, mobilizing young people and students who understood that such "peace" was a fabrication preserved through the conflicts of the Cold War. But their decisive defeat in the struggle against the renewal of the U.S.-Japan Security Treaty in 1970 forced the New Left into irrelevance. With all resistance toward the fiction of peace now silenced, the Japanese people rapidly withdrew themselves into an ahistorical capsule, losing sight of their own history and thus the sense of the wider world in which their past had unfolded. This ahistorical "self-withdrawal" (*jihei*) eventually led to what may be called an "imaginary reality": the "bubble economy" caused by the speculative frenzy of land buying in the 1980s. It is no surprise, then, that the bubble suddenly burst in the early 1990s, as the Cold War order itself collapsed.

The generation of *otaku* and Japanese Neo Pop came of age in the aftermath of the demise of the New Left, when Japan's "self-withdrawal" was reinforced politically, economically, and militarily. To this generation, everything about war—the war Japan had waged, the proxy wars fought in neighboring Asian nations, and even Japan's own military (the so-called Self-Defense Forces)—was fiction; as such, it was fodder for their pastime fantasies of manga and anime. This may explain why Japanese subculture has often reveled in an obsessive fondness for military weaponry, engaging contently with this subject as fantasy while making no connection to its importance in the real-life issues of history and politics. Granted, the views presented in subculture may appear extremely right-wing, nationalistic, or militaristic. But the more

り返す。しかし、それが1970年の安保闘争の敗北を境に決定的な風化を余儀なくされると、この虚構に空けられていたわずかの亀裂も埋められ、人々は歴史という外部を喪失して、カプセル的な非歴史的空間へと自閉していくことになる。1980年代に俄かに起こった土地への熱狂的な投機購買によるバブル経済は、この非歴史的自閉が行き着くべくして行き着いた、一種の仮想現実であった。としたら、それが冷戦体制の崩壊した90年代初頭に突如として崩壊したとしても、何の不思議もない。

日本の「おたく」や美術におけるネオポップの世代が成長したのは、こうして、概ね極東における日本の政治的・経済的・軍事的自閉が、新左翼運動の崩壊のあとを受けて、より強固に完成されていく時期にあたっていた。そこでは、かつての戦争も、冷戦下のアジア近隣諸国における代理戦争も、自国の「自衛隊」という名の軍隊も、一種のフィクションとしてみなし、マンガ＝アニメ的に仮想化する趣味の空間を作り出した。今日に至るまで、日本のサブカルチャーの多くが、軍事兵器に対して熱狂的な愛好を示しながら、それが現実の歴史や政治と結びつくことなく、「趣味化」されているのは、そのためだろう。したがって、いかにそこで右翼的な、国粋主義的な、軍事国家的なビジョンが語られていたとしても、熱狂的であればあるだけ、それは生の歴史から切り離されて空虚なのである(同様のエスカレーションと空虚さは、日本のサブカルチャーのもう一つの大きな特徴である性の描写にも言えることだろう)。

けれども、こうした仮想現実が、いかにツルツルでスーパーフラットな様相を呈していたとしても、同時にそれが、生々しい歴史的な記憶や現実を隠蔽するかたちで成立したものであることにはちがいない。事実、このスーパーフラットなマンガ＝アニメ的空間は、1970年代以降の政治的抑圧の中で、過去の戦争において打ち振るわれた二つの暴力—日本国による中国をはじめとするアジア諸国への軍事的侵略と、アメリカから自国が受けた大規模な空襲と二度にわたる原爆の惨禍—を、二重に忘却することによって生み出されたものだ。また戦後であっても、占領が終わり独立国家としての主権を回復したに



**Figure 3.15**  
Takashi Murakami  
*Time Bokan - Blue*  
タイムボカン - Blue  
2001  
Acrylic on canvas, mounted on wood  
180 x 180 cm  
Courtesy Marianne Boesky Gallery, New York  
© 2001 Takashi Murakami/Kaikai Kiki Co., Ltd. All Rights Reserved.



fanatical they sound, the more vacant and further cut off from reality they actually are. (A similar process of escalation and resulting emptiness holds true for the other definitive arena of Japanese subculture, the highly graphic depiction of sex.)

Even if this imaginary reality manifests itself in a highly sleek and Superflat manner, its emergence is no doubt informed by the suppression of both the reality and memory of history. In fact, the Superflat world of manga and anime was created amidst post-1970 political oppression, which encouraged a double amnesia concerning the two kinds of violence experienced by Japan in the war: the nation's own aggression in Asia, and the violence inflicted upon Japan by the U.S. in the form of myriad firebombs and two atomic bombs. Since the war, despite the end of the occupation and the restoration of Japan's full sovereignty and independence, the fact that a foreign (American) power maintains military bases on Japanese soil has created a precarious footing for national identity. Furthermore, a series of nuclear tests conducted by the U.S. and the Soviets in the Pacific Ocean and Siberia during the Cold War was more than enough to implant the fear of human extinction in an all-out nuclear war in the Japanese subconscious. Yet, in the imaginary reality of postwar Japan—in which the Self-Defense Forces cannot explicitly be called “military forces”—such memories and fears have never been channeled into a legitimate political consciousness. Instead, they have been transformed into the monstrous catastrophes and apocalyptic delusions depicted in the bizarre world of manga and anime. These images bespeak a profound psychological repression. What is repressed, however, maintains the potential to force itself out into this world, whenever and wherever it finds the slightest opening. Japan's subculture must be understood as a dynamic of ambivalent urges, vacillating between the desire to escape from historical self-withdrawal and to revert to it.

By exploiting the creepy imagination of subculture—which has spawned monsters, aliens, apostles, and supernatural wars—the generation of *otaku* and Japanese Neo Pop has re-imagined Japan's gravely distorted history, which the nation chose to embrace at the very beginning of its postwar life by repressing

もかかわらず、自国の領土に他国の軍事基地が置かれたままの状況は、国民としてのアイデンティティーに、つねに不安定な揺らぎをもたらした。さらに、冷戦期に数十年にわたって米ソによりシベリアや太平洋で行なわれた多数の核実験の脅威は、人々の潜在意識に全面核戦争による人類滅亡の恐怖を刻印するに十分であった。だが、自衛隊すら軍隊と呼ばれない戦後日本という仮想現実の中では、歴史や現実由来のこれらの記憶や恐怖は、正統な政治的認識に昇華されることなく、その特異なマンガ＝アニメ的な空間の中で、奇怪なカタルシス描写やハルマゲドン幻想へと姿を変えた。けれども同時に、それはきわめて強い心的抑圧に基づくものであり、故に隙を見ては現実界へと噴出し、前面化しようとする反発力をつねに孕んでいる。日本のサブカルチャーとは、この自閉への回帰とそこからの脱出という、アンビバレントな運動のダイナミズムにおいて見られるべきものだ。

戦後、日本のサブカルチャーやネオポップの世代が、怪獣、異星人、超能力戦争、使徒といった無気味な「サブカルチャー的想像力」を駆使しながら思い描いてきたのは、この「暴力」や「現実」を抑圧することによって可能となった戦後の日本社会が、原初において抱え込んでいる、生々しい歴史的歪みなのだ。だとしたら、日本のサブカルチャー世代は、一見しては、その薄っぺらで遠近感を欠いた歴史の宙吊り状態のなかに自閉しているようにいて、実際には60年代以降に身に付けた「サブカルチャー的想像力」を行使することによって、かつてのアジア太平洋戦争を物語的な古層として絶えず発掘しながら、冷戦という現実を別のかたちに翻案しつつ、首都を幾度となく焼き払い、侵略者と闘い、放射能による汚染と共存することによって、自らを自閉へと陥れた仮想現実は無数の亀裂を入れようとしてきた、とも言えるのではないか。たとえ、その舞台となったのが、「おたく」の棲む「個室」という閉鎖空間であったとしても、それが、かつての歴史が圧縮され、変形されて生き延びている「戦後日本」という場所の



memories of violence and averting its eyes from reality. Granted, Japan's subculture generation is seemingly suspended in a historical amnesia, having little sense of the past and withdrawing from reality. Yet commanding the imagination of subculture, which it acquired in childhood, this generation continues to mine the ancient narrative strata of the Pacific War and recast the reality of the Cold War into another form. How many times have they burned Tokyo to cinders, tirelessly fended off invaders, and persevered through radioactive contamination in order to chip away at the imaginary reality that forced them into self-withdrawal? Even though all of this takes place in the closed space that is the *otaku's* "private room," the true history no doubt endures in this space—a microcosm of postwar Japan—albeit constricted and distorted.

When we reexamine the massive number of images of war, carnage, destruction, nuclear irradiation, and ruins stored in such subculture genres as manga, anime, and *tokusatsu*, we begin to understand that the Superflat space of postwar Japan constitutes a reflection of the nation's paradoxical history—a reflection engendered by the suppression of memories of the twofold violence Japan experienced as both victimizer and victimized, as well as its fear of the Cold War. If we find anything authentic in the work of Japanese Neo Pop that goes beyond the simplistic label of Far Eastern Pop Art, it lies in the artists' sober acknowledgement of Japan's paradoxical history. The true achievement of Japanese Neo Pop, then, is that it gives form to the distortion of history that haunts Japan—by reassembling fragments of history accumulated in *otaku's* private rooms and liberating them from their confinement in an imaginary reality through a critical reconstitution of subculture. In doing so, these artists have refused to take the delusional path of resorting to warfare like Aum; instead, they have found a way out through the universal means of art, transferring their findings to the battlefield that is art history. In essence, Japanese Neo Pop, as exemplified by the work of Takashi Murakami among others, visualizes the historical distortion of Japan for the eyes of the whole world.

相似形であることには違いがないからだ。

こうして、マンガ、アニメ、特撮といったサブカルチャーのジャンルを通じて蓄積された、膨大な量の戦争、殺戮、破壊、被爆、廃墟に関わる表現を改めて見直した時、戦後日本におけるスーパーフラットな空間とは、その起源に存在する加害と被害にわたる「二重の暴力」や、冷戦の恐怖を抑圧することによって生み出された、逆説的な歴史の反映なのではないかと思えてくる。日本のネオポップの表現に、単に日本のサブカルチャーを反映した極東のポップ・アートといった単純な括りを超えた、あるリアルさが存在しているとしたら、それはまさしく、この逆説的な歴史的空間に対する醒めた認識に関わっている。したがって、日本のネオポップの真価とは、彼らが、この「おたく」の個室に圧縮された歴史の断片を寄せ集め、サブカルチャーの批判的な再構築を通じてそれを仮想の現実から解き放ち、オウム真理教のような妄想の戦争へと短絡することなく、アートというより普遍的な形式を通じて、美術史という戦場へと移し替えて見せる、その歴史・批評的な振る舞いにあるというべきなのだ。村上隆をはじめとする日本のネオポップが、広く世界に伝えようとしているのは、この歴史的歪みの形象化なのである。



## Notes

1. There is no general consensus on the definition of “subculture” in Japan. Although in the West subculture is often understood as counterculture or secondary culture vis-à-vis “high culture,” in Japan, where high culture is less pervasive and less authoritative, subculture is less oppositional or secondary in nature. Indeed, there is nothing “sub” about its cultural presence: such subculture genres as manga, anime, and games enjoy a more broadly based popularity in society than that enjoyed by the staples of high culture, such as fine art and literature. Accordingly, successful creators of manga, anime, and games are national celebrities, and command respect in every stratum of society. For this reason, the creators of *otaku* culture (which includes manga, anime, and games) dislike the label of “subculture,” which connotes secondary status. To them, *sabukaru* (a Japanese sobriquet for subculture) is a pejorative term denoting those followers of rock music and fashion imported from the West in the generation prior to the emergence of *otaku* culture. In fact, when seen from the empire of *otaku* culture, “pure art”—typically represented by fine art—is minor art, and thus may well be called “subculture.” In this sense, it is inaccurate to apply the rubric of “subculture” to manga, anime, and games. For the sake of simplicity, however, I use “subculture” in this text as a synonym for *otaku* culture, outside the Western dichotomy of high vs. low culture.

2. *Tokusatsu* (special effects) refers to a set of techniques used in Japanese films and television series to create realistic depictions of fantasy scenes involving monsters and mass destruction, typically comprising such low-budget methods as actors in costume and dioramas. *Tokusatsu* originated in the propaganda films made during the Japan–U.S. war by Japanese filmmakers, who developed various techniques for re-creating historical battle scenes; after the war, these techniques were adopted in popular entertainment genres, most famously in monster movies. The word *tokusatsu* subsequently became a label for the genre of films and TV series employing a gamut of special-effects techniques. The best-known *tokusatsu* works include *Godzilla* (by the studio Tōhō), whose special-effects director was Eiji Tsuburaya; and TV’s *Ultra* series, created by his Tsuburaya Productions.

3. Japan’s “postwar” (*sengo*) period began in August 1945, when Emperor Hirohito accepted the Potsdam Declaration and the nation surrendered unconditionally. In contrast to its unambiguous origin, the end of the period remains a point of debate. Some contend that the postwar era ended in 1951 when the Japanese government signed the San Francisco Peace Treaty, which announced the conclusion of the U.S. occupation. Some see the rapid economic growth of the late 1950s and 1960s in general and the hosting of the 1964 Tokyo Olympics in particular as signals of its end. Others think that it ended in 1989 with the death of Hirohito, who was succeeded by his son, the reigning emperor Akihito. Yet others insist that the postwar period will never end unless the Japanese Constitution, enacted soon after the nation’s defeat, is amended. Personally, I believe that the postwar period will continue as long as Japan is bound by the U.S.–Japan Security Treaty, signed concurrently with the San Francisco treaty to allow the U.S. to maintain independent military bases within Japan. In other words, it is my opinion that the postwar period, which began in 1945, continues to this day.

4. Japan was awarded the 1940 Summer Games, which were subsequently cancelled due to the country’s aggression in China.

5. There is a significant difference between writing *otaku* in *hiragana* and in *katakana*. (This distinction may not translate easily into English.) *Hiragana* (cursive syllabary) and *katakana* (angular syllabary), syllabic scripts (similar to alphabets) developed in the ninth century, carry significantly different implications in Japanese written language. *Hiragana* was originally developed as “women’s hand” (*onnade*), an alternative to the “men’s hand” based

## 注

(1)日本におけるサブカルチャーについての一般的定義はいまだない。というのも、一般に欧米でサブカルチャーというと、高尚芸術に対する二次文化、対抗文化という感触が強いが、日本では必ずしも高尚芸術が社会に浸透しているわけではないため、サブカルチャーの持つ二次的ニュアンスや対抗文化的色合いが弱く、サブカルチャーという言葉の本来の意味が活きないからである。むしろ、本来であればサブカルチャーとって差し支えないはずのマンガやアニメ、ゲーム等は、日本においては美術や文学といった高尚芸術よりも深く社会に浸透し、成功したマンガ、アニメ、ゲームなどのクリエイターは社会の各層からの尊敬を受け、国民的人気を得ている。こうした事情のため、マンガ、アニメ、ゲームといった「おたく」カルチャーの作家たちは、自分たちの作り出した文化が傍流的なニュアンスを持つ「サブカルチャー」という名称で呼ばれることを好まない。彼らにとっての「サブカル」とは、「おたく」カルチャーが登場する以前の、ロックやファッションといった欧米由来のサブカルチャーを輸入して楽しんだ層に対する蔑称として使われることがある。それどころか、こうした向きからは、現代美術に代表される純粋芸術のほうが、その日本におけるマイナーな性質から、反対にサブカルチャーと呼ばれる逆転すらめずらしいことではない。その意味では、日本ではマンガやアニメ、ゲームを全般的に「サブカルチャー」という名称で括ることは適切でないかもしれない。が、匠が必要以上に複雑になるので、ここで日本のサブカルチャーというときには、欧米の文脈である「ハイ対ロウ」的二分法からは外して、ほぼ「おたく」カルチャーと同義語と捉えて使うことにする。

(2)「特撮」とは、日本における劇場映画やテレビ映画で、怪獣の出現や大量破壊などの空想場面を迫真的に再現するために、比較的低予算な特殊効果や着ぐるみ、ジオラマ・セットなどを活用して撮影する特殊技術を指す。後にそれらを大幅に活用したテレビ・映画ジャンルの総称として定着した。《ゴジラ》(東宝)や、その特撮監督であった円谷英二により設立された円谷プロによるテレビドラマ《ウルトラ・シリーズ》が有名だが、もとは第二次世界大戦中に、日米戦争を主題とするプロパガンダ戦争映画で、歴史的戦闘場面を再現するための技術として蓄積されたものが、戦後、大衆娯楽のための怪獣映画などに転用された。

(3)日本における「戦後」が、天皇がポツダム宣言を受け入れ全面降伏した1945年8月に始まるのはよいとして、では「戦後」が一体いつ完了したかについては、一般的な見解は存在していないように思われる。例えば、1951年に日本政府がサンフランシスコ講和条約に調印し、GHQによる占領体制が解かれた時点とする向き、その後、高度成長期を迎え、1964年に東京オリンピックが開催された時点で終了したとする向き、1989年に昭和天皇が崩御し、元号が「平成」に改められた時点とする向き、さらには、敗戦直後に制定された日本国憲法を改正しない限り、「戦後」からの脱却はないとする向きなど、他も含めて実に多様な解釈がありうる。個人的には、講和条約調印と同時に日米間で締結され、以後も米軍が日本に駐留し基地を設営することを定めた日米安全保障条約体制下では、「戦後」体制は依然として終了していない、つまり戦後＝1945年から現在と考えている。

(4)1940年に東京オリンピックが予定されていたが、日本の中国侵攻が原因で取りやめになっている。

(5)「おたく」を「ひらがな」で表記するか「カタカナ」で表記するかでは、無視することのできない大きな違いが生ずる。日本語においてひらがなは元来、漢文を教養の核に据えた男性教養人に対し、「女手(おんなで)」として平安初期に生まれた。それどころか、日本古典文学の傑作である『土佐日記』では、男である作者＝記



on Chinese characters that was used by the cultured men of the elite. The exclusivity of the women's hand is evidenced by the *Tosa Diary* (*Tosa nikki*, 935), a masterpiece of classical Japanese literature written in *hiragana* by the male poet Ki no Tsurayuki, who assumed a woman's voice and expressly stated, "I want to try a female hand at this 'diary' that men keep." In other words, Japanese vernacular literature had a highly gendered beginning; it indeed originated in a "gender panic" on the part of men. If Mari Kotani's observation is correct, this gender panic was repeated when the vernacular usage of *otaku* was first adopted by housewives and then transferred to their sons. In this sense, the genesis of the term *otaku* appears to have mimicked that of Japanese literature itself.

By contrast, *katakana* originated in the guiding marks added to render written Chinese—that is, a foreign language—into Japanese. Today, *katakana* is generally used for writing foreign words (particularly English words) in Japanese. (In this sense, it is somewhat akin to the use of italics in English text.) Almost without exception, words written in *katakana* are considered "cooler" than indigenous Japanese words. *Otaku* in *katakana* therefore assumes a fictitious foreign origin, while obliterating its native origin (as a word connoting gender panic) and its history (as a derogatory term once attached to a certain group of people). In other words, rendered in *katakana*, the word *otaku* is figuratively exported as something "cool," and the concept is imported back as a "culture of value" supposedly legitimized in the West—in a process that may amount to a cultural laundering of terms.

6. Mari Kotani, "Otakuin wa otakuia no yume o mitawa" [Otaqueen dreamed of otaqueer], in *Amijō genron F-kai: Posutomodan, otaku, sekushuaritī* [Netlike discourse F, revised: Postmodern, *otaku*, sexuality], ed. Hiroki Azuma (Tokyo: Seidosha, 2003), 119–20.

7. The suspension of the gold standard in August 1971 led eventually to the abolishment of the fixed dollar-yen exchange rate, which had long kept the value of the yen low, thus benefiting Japan's exports. The drastic increase in oil prices and restriction of supply by OPEC in October 1973 further accelerated inflation in Japan, and caused economic panic.

寅之が女のふりをして、「男もすなる日記というもの」を「女もしてみむ」かたちを取ることによって書かれている。つまり、日本では「文学」そのものが一種のジェンダー・パニックを孕んで出発している。もしも「おたく」の原点が、小谷の指摘するとおり主婦の言葉が息子の発話に移し変えられた点にあるのだとしたら、その発生と移行の過程には、日本文学の起源にあるのと同様のジェンダー・パニックがあったことになる。つまり、この点で「おたく」の発生は日本における「文学」の発生を反復しているように思われる。

これに対しカタカナは、同じ平安初期に当時の外来語である漢文の訓点に使われたことに端を発し、現在では日本語における主に英語圏からの外来語(そして、それは殆ど例外なく日本語よりも「かっこいい」ものとされている)の表記に使われている。つまり、カタカナの「オタク」という表記は、それが外来語であることを装おうことによって、その語が語感としてまとっている歴史的出自—そこには、かつて「おたく」が、そのジェンダー・パニックゆえに特定の人々に対する一種の「差別語」であったことも含まれよう—を消去してしまう。カタカナ表記の「オタク」は、そうした面倒な歴史とは無関係に、それを日本の外部へといったん「クール！」なものとして輸出し、その価値尺度に依存するかたちで、続いて再度、日本国内へと価値高い文化として逆輸入することを可能にしてくれるのである。

(6)小谷真理「おたクィーンは、おたクィアの夢を見たワ」東浩紀(編著)『網状言論F改—ポストモダン・オタク・セクシュアリティ』東京: 青土社, 2003: 119-20.

(7)戦後長らく続いた円ドルの固定相場制は、円の対ドル価値を低く抑えることで、日本の輸出促進に貢献したが、1971年、ニクソン大統領が金本位制を停止したのを受けて、廃止されることになった。1973年10月、原油価格高騰とOPECによる原油生産調整を引き金に、日本では物価が高騰し、経済パニックが起った。







# BEYOND THE PLEASURE ROOM TO A CHAOTIC STREET

## TRANSFORMATIONS OF CUTE SUBCULTURE IN THE ART OF THE JAPANESE NINETIES

快樂ルームからカオスな街頭へ  
90年代日本美術における可愛いサブカルチャーの変容

Midori Matsui

松井みどり  
(訳 梁瀬薫・富井玲子)

Japanese culture abounds in cute products. Stationery products and accessories for cell phones bearing images of characters from Japanese animation or children's books proliferate in the market. The increasing variety and sophistication of their designs, enhanced by the development of *otaku* subculture, and a continued adult consumption of such goods, make their production a lucrative industry. At the same time, the cute products and the subcultures surrounding them have a significant psychological impact on the minds of the Japanese. Prolonged infancy or adolescence is a defining characteristic of contemporary Japanese society. Its ambivalent character is obvious: it may protect individuals from conventional social constraints, but it also entails a chain of dependency.

Among the few critical discourses that analyze the relation between the alleged infantilism of Japanese national culture and the unusual development of Japanese consumer society, Eiji Ōtsuka's books *Folklore of Young Girls* (*Shōjo minzoku-gaku*) and *The "Cute" Emperor of Young Girls* (*Shōjo-tachi no "kawaii" tennō*), published in 1989 and 2003, respectively, have provided a systematic and insightful analysis.<sup>1</sup> The

日本の文化は可愛い商品で溢れている。市場ではアニメや児童図書のキャラクターをあしらった文房具や携帯電話のストラップで溢れかえっている。アニメなどおたくサブカルチャーの展開にともない、関連商品のデザインも洗練され、また種類も増えているうえに、サブカルチャーで育った世代は大人になってもキャラクター商品を消費し続けるから、可愛い系グッズは儲かるビジネスでもある。同時に、可愛い商品とそれを取り巻くサブカルチャーは日本人の心理に多大な影響を与えている。幼児期・思春期の半恒常化は、現代日本社会の特筆すべき性格となっている。明らかに、ある種の二重性がそこにある。可愛い文化は窮屈な社会慣習から個人を庇護する反面、どこまでも続く依存の連鎖を惹き起してもいるのだ。

日本文化の小児性と消費社会の異常な発展との関係を分析する評論は少数ながらいくつかあるが、中でも、大塚英志著『少女民俗学』(1989年刊)と『少女たちの「かわいい」天皇』(2003年刊)は系統的で洞察にみちた分析となっている<sup>1)</sup>。『少女民俗学』は、1980年代に開花した日本の消費文化をその心理において考察する評論の先駆となった。同書で大塚は「生殖

**Figure 4.1**  
Aya Takano  
*Noshi and Meg, on the Earth, Year 2036*  
のしとめぐ2036年の地球の上で  
2002  
Acrylic on canvas  
91 x 73.5 cm  
Courtesy Kaka Kiki Co., Ltd., Saitama  
© 2002 Aya Takano/Kaka Kiki Co., Ltd. All Rights Reserved



former book is seminal in the study of the psychology of Japanese consumer culture, which fully emerged during the 1980s. In it, Ōtsuka argues that *shōjo* (or the "adolescent girl")—the female suspended temporarily from the reproductive function—as a social category that emerged with the rise of modern leisure culture is the epitome of what may be called the "pure consumer."<sup>2</sup> The state of the *shōjo* represented the position of the average Japanese during the 1980s, when the majority of the nation's population engaged in lucrative occupations in commercial, financial, or communication-related fields, which allowed for the existence of pure consumers.<sup>3</sup>

The culture of cuteness emerged during the 1970s. The "girl" became the central target of a new consumer culture, and a variety of "character goods" and other items were produced. A girl's private room became her sanctuary, separating her from the rest of the world, encouraging her identification with cute objects, and impelling her to project the self-image of the "cute, innocent I."<sup>4</sup> In that process, the word *kawaii*, meaning "cute," began to incorporate its classical meaning, *kawaisō* (pitiful).<sup>5</sup> Ōtsuka argues that a girl's perception of herself as "cute" and the "innocent (pitiful) I," who survives only in the security of a closed room, encourages a closed mode of communication in which its participants share a homogenous emotional time-space, excluding others from their haven.<sup>6</sup> Ōtsuka maintains that the closed communication is complicit with the imperialistic structure of control that rules by empathy.

In this essay, I hope to examine the relation between the Japanese subculture of cuteness and contemporary art in the 1990s. Starting with Ōtsuka's categories, I will gradually move away from his assumptions, observing the transformation of the negative effects of cute culture into productive conditions in the work of contemporary artists. Japanese art in the 1990s made creative use of cute images and subcultures instead of succumbing to their soft seduction, turning their marginality, infantilism, and incongruity into the resources of new artistic production. The works and ideas of such artists as Takashi Murakami, Yoshitomo Nara, Hiromix, Chiho Aoshima, Aya Takano, and others demonstrate the unique deployment of the "minor" character of Japanese subculture in response to the specific

機能を一時的に停止した女性」である「少女」を、近代の娯楽文化の台頭と共に出現した社会的カテゴリーの一つとみなし、「少女」がいわゆる「純粋な消費者」の典型であると看破する<sup>2)</sup>。しかも「少女」という状態は、1980年代における平均的日本人の状況でもあったのだ。80年代には国民の多くが商業、金融、通信関連の好況職種に就業していた時代だが、何よりこれらの産業が「純粋な消費者」の存在を可能にしていたのである<sup>3)</sup>。

「可愛い文化」の出現は1970年代に遡る。「少女」は新しい消費文化における主要ターゲットと見なされ、多様なキャラクターグッズなどが生産された。少女の個室は聖域となり、その中で「少女」は世界から隔離されて可愛いものたちと一体化し、「かわいい無垢な私」というイメージへの自己投影へと追いたてられた<sup>4)</sup>。このプロセスにおいて「かわいい」という言葉は、その古典的原義である「かわいそう」と融合し始めた<sup>5)</sup>。「かわいくて無垢一つまり、かわいそうな私」という少女の自己イメージは、その「私」が「閉じた部屋」の保障する安全地帯の中でしか生存できないだけに、仲間と共有する均質化された感情的時空間＝聖域内での閉じたコミュニケーションを促進させ、それ以外の人間を排除した、と大塚は論ずる<sup>6)</sup>。また大塚は閉じたコミュニケーションは感情移入によって統括される資本主義的支配構造と共謀関係にあると主張している。

本論では、日本の可愛いサブカルチャーと1990年代の現代美術の関係を考察したい。筆者の議論は大塚の提唱したカテゴリーから出発するが、大塚の措定からは離れて、現代美術のアーティストたちが、いかに可愛い文化の否定的側面を換骨奪胎し積極要素に転換したかを探求してみたい。90年代の日本美術は可愛いイメージとサブカルチャーの優しい誘惑に屈することなく、むしろその二義性、幼児性、不調和性は新しい制作のためのインスピレーションともテーマともなった。村上隆、奈良美智、ヒロミックス、青島千穂、タカノ綾らは、自分たちが生きる時代の要請に応じて、日本のサブカルチャーの「マイナーさ」をユニークに活用しながら作品を制作し、思考を重ねた。

可愛い文化における現代美術の展開は、次の四段階に分かれている。第一段階は1991-93年で、村上隆、西山美なこらはアニメ



demands of their time.

The artistic transformations of the culture of cuteness can be traced in the following four stages. First, between 1991 and 1993, Takashi Murakami, Minako Nishiyama, and others appropriated cute images and styles from animation and girls' home products in order to expose the narcissistic structure of interdependency that connects Japanese consumer culture with imperialism. Second, since 1995, young amateur women using the compact camera captured the lyricism of everyday scenes and the pleasure of their private rooms through their blurry and fragmented vision. This paralleled the figurative painting of Yoshitomo Nara, whose emotional deformation of the child's body and expression captured a collective longing for the "inner child." Third, in 1999 Murakami formulated the aesthetics of "Tokyo Pop" and "Superflat" as unique artistic expressions that took advantage of Tokyo's chaos and the "minor" character of its culture. Fourth (and lastly), Aya Takano and Chiho Aoshima deployed the erotic icons and science-fiction vocabulary of Japanese animation films (anime) to create subversively feminine visions of Utopia, finding parallels and inspirations in the progressive expressions of contemporary female cartoonists.

The four resulting modes of expression achieved, respectively, the following important cultural functions: 1) a critique of Japanese postmodern subculture; 2) the reclamation of adolescent innocence and amateurism; 3) the formation of a uniquely Japanese artistic expression out of Tokyo's postcolonial hybrid culture; and 4) the feminine reinvention of *otaku* genres through a gradual negotiation of male desire.

Through this overview, I will reveal the transformation of Murakami's artistic strategy between the early and late 1990s from the ironic exposure of a Japanese ideological structure to the positive reintegration of Japanese "infantile" subculture into an art movement for the invention of new artistic expression. I will discuss the significance of Yoshitomo Nara's work along with that of the novelist Banana Yoshimoto, since their popularity among the young female audience and the content and techniques of their work, which present remarkable similarities, correspond to the problematic character of the Japanese "cute" culture analyzed by Ōtsuka. While I will admit the consistency of Ōtsuka's critical point, I will maintain that Nara, as

や少女向雑貨品から可愛いイメージやスタイルを借用(アプロプリエーション)し、日本の消費文化と帝国主義をつなぐ相互依存のナルシズム的構造を顕示した。第二段階は1995年以降で、若い女性のアマチュア写真家たちはコンパクトカメラを使い、焦点のあまい断片的なイメージを撮影して自室の快楽と日常風景の叙情を捉えた。これは奈良美智の絵画作品と並行しており、奈良の描く子供たちの容姿や表情にほどこされた感情的歪曲には、「内なる子供」への集団願望が見事に体现されている。第三段階は1999年で、東京のカオスと文化の「マイナー」な性格を巧妙に取り込んだ独自の表現を、村上隆が「東京ポップ」と「スーパーフラット」の美学として提唱した。そして第四段階では、タカノ綾と青島千穂が日本のアニメのエロチックなイメージとSF的感觉を駆使し、サブカルチャーの男性優位性の足元をすくうかのような女性的なユートピアのビジョンを創造。これは、同時代の女性漫画作家の進歩的な表現と並行し、またそれらからインスピレーションを受けたものでもある。

この四段階における作品表現は、それぞれ次のような重要な文化機能を果たした。まず、第一段階では日本のポストモダン・サブカルチャーの批評。第二段階では思春期の無垢とアマチュアリズムの再生。第三段階では東京のポストコロニアルなハイブリッド(異種混合)文化から生じた日本独自の芸術表現の形成。そして、第四段階では、男性の願望を漸進的に乗り越えた女性アーティストによるおたく文化の新たな解釈。

この概論を通じて、90年代初期から後期における村上隆の芸術戦略の変容—すなわち、日本のイデオロギー構造の皮肉な暴露から、「幼稚」なサブカルチャーの前向きな取り込みへの転換、そして新たな芸術表現の創造—が明らかになるだろう。また、若い女性に人気のある奈良美智の作品と吉本ばななの小説の重要性を論じたい。なぜなら、その内容と技法が酷似する両者の作品は、大塚が分析する日本の可愛い文化の問題性と一致するからだ。筆者は大塚の論点の一貫性は認めるものの、90年代半ばに起ったアートのパラダイムシフトの一端を奈良とヒロミックスが担い、「無垢」の意味を変えたと考える。最後に、90年代の文化生産において「少女」がいよいよ重要な役割を



well as Hiromix, redefined the meaning of innocence, and that both were thus involved in urging the shift of artistic paradigm that took place in the mid-1990s. Finally, I hope to emphasize the increasingly active role played by the "girl" in the cultural production of the 1990s.

### 1. Holding the Mirror Up to Simulated Nature: The Ideology of *Kawaii* Culture and Its Subversion by Contemporary Art

In *Folklore of Young Girls*, the originality of Ōtsuka's argument lies in applying the theoretical framework of cultural anthropology to contemporary Japanese subculture, and appointing *shōjo*, or "adolescent girls," as the *jōmin* (literally, "common people") of Japanese society in the 1980s. Taken from the renowned ethnographer Kunio Yanagida's categories, *jōmin* refers to a creator and preserver of folktales who represents the commonest character of the people in a particular society. Ōtsuka argues that the adolescent girl represented the mentality and social behaviors of the Japanese people in the postmodern society of the 1980s. He supports his argument by tracing the emergence of *kawaii* (cute) culture, which paralleled the rise of a mass consumer society: "character goods" like Hello Kitty (since 1974; pl. 17), domestic designers' brands, and Japanese Barbie dolls called Licca (Rika; since 1967) all emerged during the 1970s; McDonald's and Mister Donut's first shops opened in Tokyo in 1972.<sup>7</sup>

Ōtsuka also observes various ways in which girls' cute paraphernalia defined the uniquely girlish character of *shōjo*; these "girls" prolonged the period of adolescence well into young womanhood, rejecting the idea of maturity rooted in the conventional roles of wife and mother.<sup>8</sup>

Private rooms for children, which became common during the 1970s, provided girls with a haven from the real world. Ōtsuka presents the results of research by the psychoanalyst Masaaki Noda, who found that most teenagers, especially girls living in urban centers, liked photographing their own rooms, minutely documenting such objects as stuffed animals, flower pots, and posters of their favorite teenage singers, as if these objects were extensions of themselves. This construction of the image of the "cute I" as a collection of cute objects betrayed the adolescents'

果たしたことも強調しておきたい。

### 1. 鏡に映しだされた擬態の構造—可愛い文化のイデオロギーと現代美術

大塚英志が『少女民俗学』で提起した論点の独自性は、文化人類学の理論的枠組を現代日本のサブカルチャーに当てはめ、「少女」を1980年代の日本社会における「常民」と捉えたことだろう。柳田国男の民俗学において、昔話・民話の創造者であり、継承者でもある「常民」は、その社会に生きる人々の最も一般的な性質を体現する。「少女」は80年代のポストモダン社会に生きる日本人の心理と社会行動を代表すると大塚は考える。大量消費社会の台頭に並行して誕生した可愛い文化を跡付けつつ、大塚はその論点を証明する。たとえば、ハローキティ(1974年; pl. 17)、国内のアダプターブランド、バービーの日本版であるリカちゃん人形(1967年)などのキャラクターグッズは、そろって1970年代に登場したというわけだ。また、1972年にはマクドナルドとミスタードーナツの第一号店がともに東京にオープンしている<sup>7)</sup>。

また、少女の可愛い装飾雑貨用品が「少女」の際立った女の子らしさを特徴付ける例を、大塚は広範に観察している。この「女の子たち」は思春期を「若い女性」の年代にまで延長させ、妻や母という慣習的役割に根ざした「成熟女性」の観念を拒否した<sup>8)</sup>。

個室の子供部屋が一般に普及したのは70年代で、それは現実世界から少女たちが逃避し得る空間となった。特に都市部に住む十代の少女の多くは自室の写真を撮り、ぬいぐるみや、植木鉢の花、お気に入りのティーン歌手のポスターといった品々をあたかも自己の延長であるかのように克明に記録したが、という精神分析医野田正彰の調査結果に大塚は言及している。可愛い品々の集合体として「かわいい私」のイメージを構築することは、現実よりも閉じたファンタジーの世界の方を好むという思春期の傾向を表している<sup>9)</sup>。

「かわいい無垢な私」がもつ脆い自己イメージは、「かわいい」と言う言葉の二つの意味を合わせもつ。つまり、古語における「哀れ」の意味を受けて、「かわいい」は「かわいそう」と同義なのだ。大塚は、この種の自己イメージが思春期の心理に与えた影響の特別な例をあげて



preference for a closed sphere of fantasy to reality.<sup>9</sup>

The fragile self-image of the "cute, innocent I" combines the two meanings of the word *kawaii*; taking on its classical usage signifying "pathetic," *kawaii* becomes an equivalent of *kawaisō*, or "pitiful." Ōtsuka refers to one particular example of the impact of this self-image on the adolescent mind. In the winter of 1988, teenage girls and boys lined up in front of the Imperial Palace to sign the notebooks recording prayers for the recovery of Emperor Shōwa (Hirohito) from his deathbed, since the old emperor struck them as being both *kawaii* and *kawaisō*, his diminished patriarchal power reducing him to a genial grandfather figure. Ōtsuka finds in this response the narcissism of the adolescents nurtured by "cute" culture: the "cute I," who can survive only within a closed and carefully sterilized space is "pitiful"; in this perception, the "girl" and "Emperor Shōwa" became equivalent.<sup>10</sup>

In his book *The "Cute" Emperor of Young Girls*, Ōtsuka takes up again the episode of the teenagers' empathy for Emperor Shōwa. The same teenagers who found him *kawaii* and *kawaisō* also refused to admit Emperor Shōwa's responsibility in waging World War II. Ōtsuka attributes this refusal to the extinction of the difference between the "I" and others in *kawaii* culture; since there is no distinction between "me" and the "emperor," they could not possibly blame him. This absence of otherness in the closed circuit of the adolescent ego nurtures the structure of dependency that dissolves the responsibility of individuals.<sup>11</sup>

At the end of *Folklore of Young Girls*, Ōtsuka emphasizes the ambivalent nature of girl culture: while protecting girls from the rigidly fixed gender roles and harsh reality of the outside world, it does not equip them with the skills and strength that would enable them to live positively in it. Rather than providing any direction, the pleasure encouraged by *kawaii* culture merely feeds the girls' desire to prolong their adolescence indeterminately.<sup>12</sup>

Ōtsuka observes that the tendency to view oneself as innocent and cute is widespread even among adult males. He proposes to seek a cure for the infantile infection of *kawaii* culture through an analysis of its structure of narcissism, consumption, and dependency; according to Ōtsuka, this is the only way to attain maturity in a society that systematically

いる。1988年冬、十代の少年少女が皇居前に行列して臨終の昭和天皇の回復を祈願して記帳した。権力の影もなく好好爺と化した老天皇は彼らにとって「可愛く」て「かわいそう」だったからだ。大塚は、彼らの反応に可愛い文化が助長する思春期のナルシズムを見出す。つまり、注意深く殺菌された閉鎖空間でしか生きられない「かわいい私」は「かわいそう」で、その認識において「少女」と「天皇」は同等なのである<sup>10</sup>。

また大塚は『少女たちの「かわいい」天皇』でも、昭和天皇へ感情移入する十代のエピソードを取り上げている。天皇を「かわいく」て、「かわいそう」だと思うこの同じ十代が、第二次世界大戦における天皇の責任を認めないという。大塚は、この否定の原因を、可愛い文化における「私」と他者との差異の消滅に求める。つまり「私」と「天皇」の間に差異がないので、彼らはとても天皇を非難する気持ちにはなれないのである。思春期のエゴという閉鎖回路における他者の不在は、個々人の責任を無化する依存型の構造を助長する<sup>11</sup>。

『少女民俗学』の最終部分で、大塚は少女文化の二重性を強調している。つまり、少女文化は、厳格に固定された性的役割と外部世界の過酷な現実から少女を守る一方で、この世界で生きるために必要な能力と強靭さを与えてはくれないのだ。何らかの方向を示す代わりに、可愛い文化が称揚する快楽は、思春期を終わることなく続けたいと思う少女の願望を、ただ増大させるのみである<sup>12</sup>。

自分を無垢で可愛いと思う傾向は成人男性にまで広がっている、と大塚は観察する。そして、可愛い文化の幼稚感染を治癒するために、ナルシズムと消費と依存の構造分析を提案する。成熟を組織的に否定する社会において成熟を成し遂げるには、これが唯一の方法だと大塚は論じるのだ<sup>13</sup>。

現代美術の世界には、大塚の鋭い分析に肯定的に呼応する動きがあった。1991年に出現した新世代アーティストたちは、アニメ文化と子供用雑貨の可愛いイメージを批評眼をもって流用し、可愛い品々の不条理さを使って、日本の消費社会と帝国主義の根底にある依存の構造を顕示した。と同時に、彼らの風刺は、可愛い文化の誘惑そのもの、そして可愛い文化に対する彼ら自身のおたく的依存に向けら



**Figure 4.2**

Takashi Murakami

*Randoseru Project*

ランドセル・プロジェクト

1991

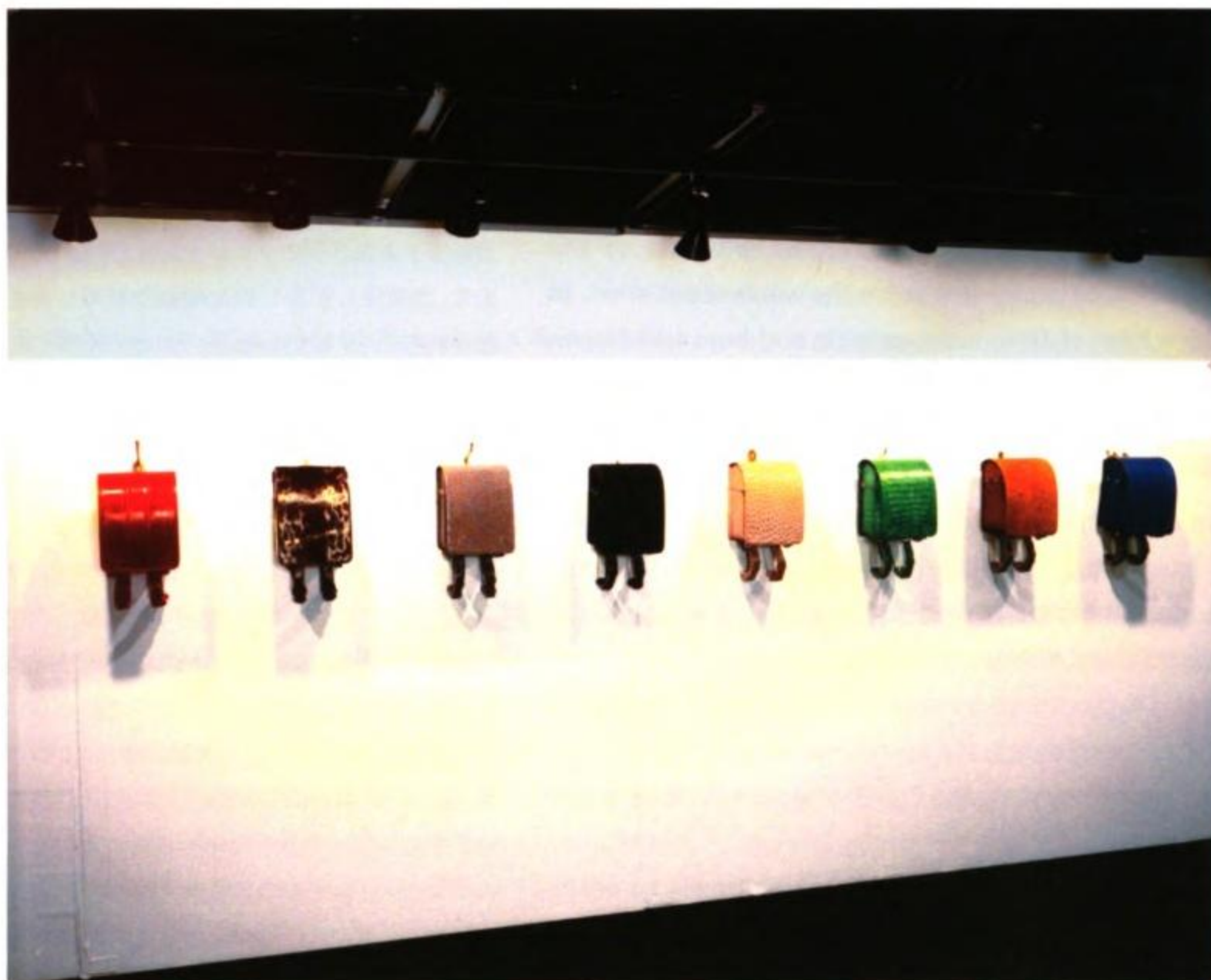
Children's backpacks in various animal skins

30 x 23 x 20 cm each

Collection of Gallery Cellar, Nagoya

Courtesy Shiraz Contemporary Art, Tokyo

© 1991 Takashi Murakami/Kaikai Kiki Co., Ltd. All Rights Reserved.



**Figure 4.3**

Minako Nishiyama

*The PINKŪ House*

ザ・ピンクはうす

1991

Acrylic on plastic cloth, urethane mat, iron

280 x 370 x 400 cm

Courtesy of the artist and Kodama Gallery, Osaka and Tokyo





rejects it.<sup>13</sup>

Ōtsuka's brilliant analysis found positive repercussions in the work of contemporary artists. The new breed of artists that emerged in 1991 demonstrated a critical appropriation of cute images from anime culture and children's products, using the absurdity of cute objects to expose the structure of dependency underlying both Japanese consumer society and imperialism alike. At the same time, the satire employed by these artists was pointed at the seduction of *kawaii* culture and their own *otaku* (geek) dependency on it.

In *Banzai Corner* (1991), Yukinori Yanagi arranged small action figures of the Japanese sci-fi-flick hero Ultraman (pl. 9) in the concentric rows that constitute the shape of the traditional *hinomaru* emblem (the "rising sun" symbol), with each figure cheering the empty center with its raised arms (fig. 7.2). In the 1991 exhibition entitled *When I Say Yes, I Mean No* (*Sansei no hantai nanoda*), Takashi Murakami showed six *randoseru*—backpacks for elementary-school children—made of the skins of cobra, hippopotamus, and other animals that have barely escaped the international list of banned animal products (fig. 4.2). Yanagi's installation contrasted the "hero" status of Ultraman with the anonymity of those who support the Japanese imperialist structure, indicating the infantilism mediating the two; Murakami ironically juxtaposed the innocence of school children and the military origin of the bags they are made to carry, revealing the ways in which cute images are used to impart the habits of militaristic conformity.

In the same year, Minako Nishiyama created an installation of a room decorated with pink hearts and frills and a sugar-white bed covering, evoking the faux-rococo designs of cakes, clothes, and other products targeted at young women (fig. 4.3). Tarō Chiezō draped children's luxury clothes over the uncontrollable engines of toy trucks, turning the irrational violence of children against the desire of young mothers to dress their kids in cute, doll-like clothing (fig. 4.4). Both artists exposed the ideological construction of feminine identity fixated on adolescent fantasies through the ubiquity of cute products.<sup>14</sup>

It is remarkable that, working separately, these artists simultaneously attained the same method of deconstructing cute culture by ironically turning its

れている。

柳幸典の《バンザイ・コーナー》(1991年)はSF特撮テレビ番組のヒーロー、ウルトラマン(pl. 9)の小さいフィギュアを同心円に並べて「日の丸」をかたどった作品(fig. 7.2)。ウルトラマンのフィギュアは空虚な中心に向かって元気よく両手を挙げてバンザイする。1991年の個展《賛成の反対なのだ》で、村上隆はワシントン条約(野生動植物保護条約)に違反すれすれのコブラやカバなどの皮革で作った小学生のランドセル六個を出品した(fig. 4.2)。柳の作品では、ウルトラマンの英雄性と日本の帝国主義構造を支える人民の無名性を対比させ、幼児性が二者を仲介することを示唆する。村上作品は、無邪気な学童と、その学童たちが背負われるランドセルが軍隊起源であることを皮肉っぽく並置し、可愛いイメージが軍国主義への服従を培うために使われていることを示している。

同じく1991年、西山美なコはピンクのハートやフリル、そして粉砂糖のように白いベッドカバーで装飾された部屋のインスタレーションを制作した。ケーキ、衣服など、若い女性向けに作られた商品の擬口ココ調デザインを思わせる作品だ(fig. 4.3)。また、太郎千恵蔵は派手なデザインの子供服を制御不能な玩具のトラックに被せて、可愛い人形のような衣服を子供に着せたがる若い母親の欲望に、子供の非合理的な暴力を掛け合わせた(fig. 4.4)。西山も太郎も、可愛い品々の氾濫を通して思春期の空想世界に執着する女性的アイデンティティのイデオロギー構築を暴露した<sup>(15)</sup>。

個々に活動していたアーティストたちが、毒をもって毒を制する形で可愛い文化のアイコンを皮肉っぽく使うという戦略を一様に使いながら、可愛い文化の解体を試みたことは特筆に価するだろう。美術評論家の榎本野衣は、1992年に発表した評論「ロリポップ、その最小限の生命」において、これらのアーティストたちの破壊的戦略を論じ、アメリカのネオポップの日本版として位置付けた。つまり、政治権威や崇高美学の足元をすくうことを目的に、かわいくて矮小で惨めなものをわざと用いたジェフ・クーンズ、マイク・ケリー、ロバート・ゴーパー、トッド・ヘインズと同工異曲の戦略を彼らも採用していると主張したのである<sup>(16)</sup>。榎本は、1960年初頭に生まれた日本のアーティ



**Figure 4.4**  
Tarō Chiezō  
*Post Human Piece at Street of Tokyo*  
ポストヒューマン作品(表参道にて)  
1991  
Fabric, metal, wax, motors  
Dimensions variable  
Courtesy Shiraishi Contemporary Art, Tokyo



icons against themselves. In his essay "Lollipop, Its Smallest Possible Life" (Roripoppu, sono saishōgen no seimei), published in 1992, art critic Noi Sawaragi discussed the subversive tactic of these artists, grouping them as the Japanese equivalent of American Neo Pop. He asserted that they adopted the same strategy of undermining political authority or the aesthetic of the sublime through the use of deliberately cute, small, and pitiful figures as practiced by Jeff Koons, Mike Kelley, Robert Gober, and Todd Haynes.<sup>15</sup> He thus gave sanction to the Japanese artists born in the early 1960s as "Japanese Neo Pop."

Japanese Neo Pop distances *kawaii* culture through the rational analysis of its popular icons. These artists deliberately adopt "childish" gestures in order to make a subversive attack on the ideological structure that keeps the Japanese infantile. In that sense, the Neo Pop artists themselves are empowered critically, gaining a degree of mastery over the chaotic conditions of Japanese postmodernity. Including Yasumasa Morimura, Kōdai Nakahara, and Kenji Yanobe, as well as the artists discussed above, Neo Pop marked the first flourishing of Japanese art in the 1990s with international relevance, as documented in the articles in the March–April issue of *Flash Art* in 1992.<sup>16</sup>

## 2. The Salvation of the Girl as Small Self: The Art of Banana Yoshimoto, Yoshitomo Nara, and Girl's Photography

The emergence of a new artistic tendency after Neo Pop became evident in 1995, with the popularity enjoyed by Yoshitomo Nara's painting and Hiromix's photography. The shift of the artistic paradigm, which now favored innocence and immediacy, was supported by the audience, who embraced the innocence of adolescent sensibility and childhood memory as a resource for spiritual regeneration. The emergence of women as creators and audience began to change the meaning of "childishness" and cuteness beyond the pure consumerism nurtured by *kawaii* culture.

The significance and ambivalence of Yoshitomo Nara's painting, in relation to his audience, may be understood better in comparison with the phenomenon that surrounded Banana Yoshimoto's rapid rise to literary stardom. Although the publication of Yoshimoto's *Kitchen* (*Kitchin*) in 1988 preceded Nara's

ストたちを「日本のネオポップ」と呼び、その作品を肯定的に論評した。

日本のネオポップは、ポピュラーなアイコンを理性的に分析することにより、可愛い文化との距離を作った。これらのアーティストたちは、日本人を小児状態に引きとめているイデオロギー構造に反撃するため、わざと「子供っぽい」身振りをうける。その意味で、ネオポップ作家たち自身もまた批評性を獲得し、日本のポストモダンのカオス状況を操る能力を蓄えていった。上述の作家たちにくわえて、森村泰昌、中原浩大、ヤノベケンジらもふくめて、ネオポップは、日本の現代美術が90年代に国際的に開花させた最初の動向であり、『フラッシュ・アート』誌1992年3-4月号の特集テーマに取り上げられた<sup>17</sup>。

## 2. 小さな自分＝少女の救済—吉本ばなな、奈良美智、女の子写真

1995年、奈良美智の絵画とヒロミックスの写真が人気を博し、ネオポップ以降の新動向となった。無垢と直截性を好む方向へアートのパラダイムシフトが起り、思春期的感性の純真さと子供時代の記憶を通じて精神性を回復しようとする観客層がこの展開を支持した。クリエーターとして、また観客として女性が台頭してきたことにより、可愛い文化が培った純粋消費主義を越えたところで、「子供っぽい」とか「可愛い」といった言葉の意味が変わり始めた。

観客という観点から奈良美智の絵画の重要性和二重性を考えるとき、吉本ばななが文壇でまたたくまにスターになった現象と比較すると分かりやすいだろう。吉本の『キッチン』は1988年の発表だから、1995年に最初の個展を開いた奈良と七年の差があることになるが、両者の作品には多くの共通点が見い出せるからだ。

奈良も吉本も、文学やアートに縁のなかった大衆の間で絶大な人気を集めた。その大多数は18歳から25歳の若い女性だった<sup>18</sup>。こうした読者層が、奈良と吉本のデビュー本をミリオンセラーにし、爆発的な売り上げとなった。吉本の場合、『キッチン』と『Tugumi(つぐみ)』(1989年)は、それぞれ出版から一年で百万部を売り上げたし、奈良の作品集『Slash with a Knife』(1998年)は一週間で五千部を売り上



first solo show in Tokyo in 1995 by seven years, their works demonstrate many common characteristics.

Both Nara and Yoshimoto have enjoyed immense popularity among a public unfamiliar with literature or art. The majority of their audience is reported to be young women between the ages of eighteen and twenty-five years old.<sup>17</sup> Such readers supported the explosive sales of their first books as million-sellers—Yoshimoto's *Kitchen* and *Goodbye Tsugumi* (*Tugumi*, 1989) sold a million copies each within a year of their publication, and Nara's book, *Slash with a Knife* (1998), sold five thousand copies within a week—without the authoritative recommendations of the literary or artistic establishment.<sup>18</sup> Almost from the emergence of these artists, "a passionate, deep, and happy relationship" was seen to exist between their work and their audience: "a mutual trust that does not lapse but only deepens as time goes by," or "a complete correspondence of the painter's and spectator's pleasure" was reported to exist.<sup>19</sup> It was a phenomenon almost "unprecedented in the history of Japanese literature," as well as in contemporary art. Responses to their work were markedly similar. Yoshimoto's readers remarked that they felt "purified" and "received the courage to live positively" from her novels, while a twelve-year-old spectator, estranged from her school life, felt "consoled and encouraged" by Nara's painting.<sup>20</sup>

Yoshimoto's and Nara's themes and styles encourage such an empathy. Their works evoke a sense of loneliness and nostalgia for the past, attached to innocent memories of childhood. Yoshimoto frequently narrates stories of an orphaned person seeking spiritual salvation by forming a vicarious family with strangers; Nara presents the solitary figure of a child staring into the void with big eyes. The large, slanted eyes of Nara's children express protest or strong determination to fight against the various forces that threaten their innocence; the knives and chainsaws they hold emphasize their will.<sup>21</sup> The language and figuration in these works, such as Yoshimoto's use of onomatopoeia and Nara's bold lines and coloring within the outlines, have been compared frequently to children's writing and doodles. Their radical simplicity emphasizes the emotional intensity and mythical nature of the "spiritual rebirth" implied in the works of both artists.<sup>22</sup>

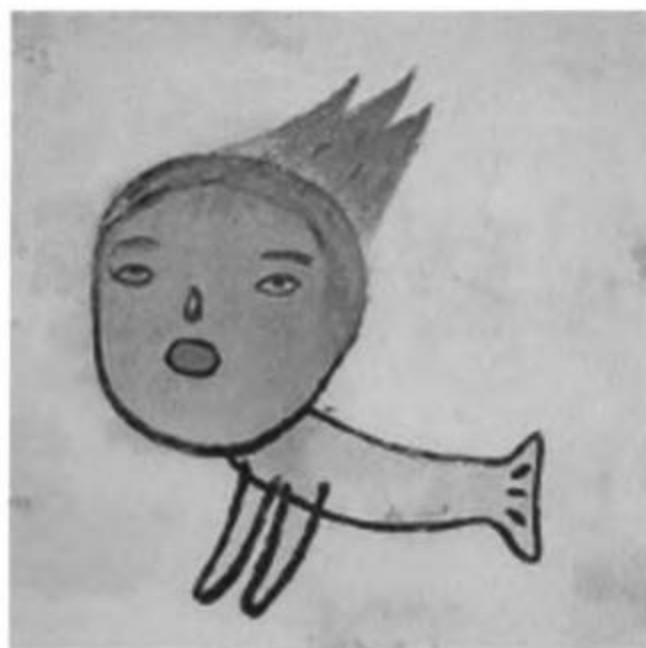
げた。しかも、文壇や画壇の権威筋から後押しがあったわけでもなかった<sup>18</sup>。奈良・吉本とも、ほとんど登場直後から、その作品と読者・観客に「熱く深い幸福な関係」が存在し、「うらぎられるところかますます信頼が深まっていく」、「画家と観客の快楽が完全に一致する」などと論じられた<sup>19</sup>。それは「日本の文学史上でははじめて」の現象だったし、現代美術界においてもそれは同じであった。しかも、二人の作品への反応は驚くほど類似していた。吉本の読者は小説により「心がきれいになり」「ガンバロウって思える」と感じ、学校で孤立していた12歳の少女は、奈良の絵画に「慰められた」と語っている<sup>20</sup>。

吉本・奈良の作品テーマと表現様式は、こうした感情移入を促すようだ。二人の作品は孤独と過去へのノスタルジアを喚起し、無垢な子供時代の記憶に結びついている。吉本の小説には、孤児が赤の他人と代理家族として結びつくことで精神的救済を求めるというストーリー展開が多い。奈良の絵画には、大きな目で空虚を見つめる子供がたった一人登場する。奈良が描く子供たちの大きなつり目には、彼らの無垢を脅かす様々な圧力と戦おうとする強い決意や抵抗が表現されているし、彼らが手にしているナイフやチェーンソーはその意志を強調する<sup>21</sup>。吉本における擬声語の用法、また奈良が用いる太い線や輪郭線の内側を塗る技法など、二人の言語・形態表現は、子供の作文や悪戯描きと比較されてきた。その徹底した単純性は、両者の作品に「精神再生」の感情的強度と神話性があることを示唆する<sup>22</sup>。

吉本の作品を論評するにあたって、評論家の鎌田東二、小説家の村上龍ともに、彼女の物語の根底にある宇宙的孤独は宇宙的一体感と相互浸透していると指摘している。鎌田によれば、

「家族という、確かにあったもの」が「うそ」のように消えていくときの感覚が「まるでSF」として語られている点である。あたかも「家族」とは、漆黒の「宇宙の闇」の中を通り抜けていく小さな宇宙船の乗組員であるかのようなのだ。(中略)吉本ばなの作品には、「家族」の欠損、欠如、変態が語られることが多い。そこに通奏低音のように鳴り響いているのは、私たちはこの世に拾われている、「家族」





**Figure 4.5**  
Yoshitomo Nara  
*Let's Go Home (nach Hause)*  
家へ帰ろう  
1990  
Acrylic on canvas  
90.9 x 90 cm  
Private collection  
Courtesy Hakutoshu, Nagoya and Tomio Koyama Gallery, Tokyo  
© 1990 Yoshitomo Nara

Descriptions of Yoshimoto's work by the critic Tōji Kamata and the novelist Ryū Murakami together capture the interpenetration of cosmic loneliness and cosmic togetherness that underlies Yoshimoto's narratives. As Kamata writes,

In Yoshimoto's novels, the sudden disappearance of a family is perceived as if it were an incident in a science-fiction story, suggesting that a family is the helpless crew of a tiny spaceship flying through the pitch-black "darkness of a cosmic night." Her repeated depictions of an incomplete, absent, or altered household evoke the feeling that we are allowed to exist in this world in a space of temporal relations called a "family."... While the family relationship is made ambiguous in a distorted perspective, the perception of existing "as in science fiction" is expressed through the sweet sentiment that contains loneliness, nostalgia, and tenderness.... Banana Yoshimoto's novels touch our deeper feelings in spite of their juvenile outlook, because they open out to the psychic and fundamental sense of floating shared by every child.<sup>23</sup>

Kamata's description above indicates the resonance of Yoshimoto's theme and style with those of Nara. Nara also presents children as vulnerable beings existing in the realm between this and another world, embodying their own ambiguous identities and the loss of their original homes. In *Let's Go Home* (1990), a child with a fish's body and dog's paws, his hair aflame, floats in the milky void (fig. 4.5). Nara frequently draws the figures of a child or dog in a flying vehicle floating in a space that suggests water and the galaxy (fig. 4.6).

Ryū Murakami also observes that the tragic outlook of Yoshimoto's novels conceals hope for surviving in the world, just as their darkness is filled with intimations of death and rebirth:

[Yoshimoto's] novels contain many images of darkness and the ocean. They project the sense of coming into contact with infinity and recovering one's spiritual equilibrium. The evocation of the other world through the act of watching darkness is a feature that Yoshimoto's novels share with those of Haruki Murakami. [Yoshimoto's] protagonists are

という関係場にひととき拾われて生きている者だという感覚ではないか。(中略)「家族」の遠近法がかぎりなくあいまいになっていく風景の中で、まるでSFのような宇宙的關係が、孤独と懐かしさと優しさの混在した甘やかなセンチメントを通して実現されてゆく。(中略)吉本ばななの作品はが幼さの身振りをみせながらも、魂の深いところをついてくるのは、どんな子供たちもが持っているサイキックで根源的な浮遊感覚に身を晒されているからではないだろうか<sup>(23)</sup>。

鎌田の言葉は、吉本作品のテーマと表現様式が、奈良のそれと呼応していることを示唆する。奈良も、この世界ともう一つ別の世界の狭間にあって傷つきやすい存在である子供たちをテーマとし、彼らの曖昧なアイデンティティーと生まれてきた家庭の喪失を具体化する。《家へ帰ろう》(1990年)では魚の体で犬の脚を持ち、頭に火がついた子供が乳白色の虚空に浮遊する(fig. 4.5)。また、奈良の絵画では、水や宇宙を思わせる空間に浮遊する飛行物体に乗った子供や犬がしばしば描かれる(fig. 4.6)。

村上龍は、吉本の小説の闇が死と再生の暗示で満ちいるように、その悲劇性には、この世界に残っていくことへの希望が隠されていることを看破した。

吉本ばななは闇や海のイメージがいい。無限のものにふれ、心の平衡を取り戻していく、というコスミックな感覚がよく出てる。闇を見ていて他の世界がふっとおとずれてくる感覚なんて、村上春樹の作品とも共通するところがある。(中略)自殺、殺人、事故死と、おびただしい死があって主人公はどんなでもない状況におかれる。その空虚感をどう埋めるかが重要なプロットになってる。でも昔の小説みたいに悩みくしまないで、とまどい悩んでも不条理は不条理として生きてふわっと救われるのね<sup>(24)</sup>。

同じように、生と死の混在の中で勇氣と希望を持って生きていく感覚は、奈良の《The Longest Night》(1995年)と《In the Deepest Puddle II》(1995年)にも描がられている(figs. 4.7, 4.8)。《The Longest Night》では、大人びようとして異常なほど脚の高いサンダルを





**Figure 4.6**  
Yoshitomo Nara  
*Jailhouse Kamikaze*  
1995  
Acrylic on canvas  
90.9 x 194 cm  
Collection of Houjuen,  
Nursing Home for the Aged, Aichi  
Courtesy Inoue Tetsuo, Nagoya and Tomio Koyama Gallery, Tokyo  
© 1995 Yoshitomo Nara

placed in an abnormal situation, encountering many deaths, including suicides, murders, and deaths by accident. The story progresses by following their efforts to fill the spiritual void caused by the deaths of loved ones. But the characters in her novels do not suffer too much from these tragic incidents; although they must feel lost, they still continue to live their absurd reality as a given condition of their lives.<sup>24</sup>

The same feeling of living with the sense of an intermingling of life and death, with courage and hope, is captured in Nara's 1995 paintings *The Longest Night* and *In the Deepest Puddle II* (figs. 4.7, 4.8). In the former, a child walks in the purple darkness wearing extremely high sandals to prop himself up to a bigger size, carrying a fragile paper lantern; in the latter, a girl with a bandaged head looks back, the lower part of her body sunk in the puddle, while the rimless white water expands in gloom like the dawn before birth, and the empty shadow of death. The children keep their big eyes open against the void and darkness. Both images convey the pain of loneliness and the quiet strength to live through it.

Yoshimoto's presentation of altered families and loneliness provoked negative responses from other critics. Among the accusations that Yoshimoto dramatically simplifies the protagonist's situation to

履いた子供が、紫色の暗闇に壊れそうな紙提灯を持って歩いている。《In the Deepest Puddle II》では、頭に包帯を巻いた少女が、下半身を水たまりに沈めて後ろを振り返っている。淵のない白い水が誕生前の夜明けのように、あるいは死の空虚な影のように広がっている。子供たちは空虚と暗闇に向かって大きな目をじっと見開いている。この二点には、孤独の心痛とそれに耐えて生きていこうとする静かな力が伝わってくる。

吉本が表現する孤独と変形家族に対して、否定的な態度をとる評論家もいた。豊かな社会で育った若い女性読者層が、自分も「哀れなんだ」と想像できるようにと、吉本が主人公の状況をドラマチックに単純化しすぎるという批判も多々ある中、大塚英志の分析は際立っており、やや強引な感じがするものの、非常に興味深い<sup>(25)</sup>。

大塚の分析によれば、過去のシミュレーションは日本という消費社会が原因だという。伝統的価値観の崩壊は1970年代に最終段階に達し、それ以降に育った少女たちにはもはや何の価値基準も無い。取り残されたかのように、また根無し草のように感じる彼女たちは、失われてしまった帰属感覚を埋め合わせるために、その拠り所を仮想の過去の物語に求める<sup>(26)</sup>。吉本は、現実よりも現実的なフィクションを創作することによって、不確実な現実から、



**Figure 4.7**  
Yoshitomo Nara  
*The Longest Night*  
長い長い長い夜  
1995  
Acrylic on canvas  
120 x 110 cm  
Private Collection  
Courtesy Tomio Koyama Gallery Tokyo  
© 1995 Yoshitomo Nara



provide her young female audience, which grew up in an affluent society, with an opportunity to imagine themselves as "pitiful," Eiji Ōtsuka's analysis stands out as the most interesting and problematic.<sup>25</sup>

Ōtsuka ascribes this simulation of the past to the effects of Japanese consumer society. The disintegration of traditional values reached its final stage in the 1970s; girls who grew up after this decade no longer possess any norms. Feeling stranded and ungrounded, they resort to a story of an imaginary past to restore their lost sense of belonging.<sup>26</sup> Ōtsuka maintains that in creating a fiction that feels "more real than reality," Yoshimoto protects the girls from the uncertainty of their reality, the emptiness gaping beyond the security of their private rooms.

In his more recent essay on her work, published in 1998, Ōtsuka criticizes again Yoshimoto's closed

そして自分たちの安全な部屋の外にばかりと口を開けている虚無から少女たちを守る。

1998年に発表された評論で、大塚は再度吉本の閉じた物語を批判している。吉本はフィクションとしての過去を創造し、登場人物二人の間の相互努力として精神的救済のプロセスを物語の設定をするのだが、これは、読者と作者との間のファンタジーの共有を助長する。また、吉本小説の感情世界の閉塞は、他人には理解できないプライベートな言語で「あなた」と「わたし」が取り交わすコミュニケーションによって強化される<sup>(27)</sup>。近代小説の特徴である社会的反省を避け、代わりに「きわめて昔話という形式に近い」「構造がむき出しのままの物語」を使うことにより、吉本の小説はポストモダン性を確立した。論理的言語を仲介しないコミュニケーションは、吉本の物語に、神話性を





**Figure 4.8**  
Yoshitomo Nara  
*In the Deepest Puddle II*  
深い深い水たまり II  
1995  
Acrylic on canvas  
120 x 110 cm  
Collection of Ryūtarō Takahashi  
Courtesy Tomio Koyama Gallery, Tokyo  
© 1995 Yoshitomo Nara

narrative. Her creation of a fictive past and a mode of storytelling that presents the process of spiritual salvation as a reciprocal effort between two characters encourages a sharing of fantasy between the reader and the writer; the closure of the novel's emotional world is fortified by the communication between "you" and "me" carried out in a private language incomprehensible to others.<sup>27</sup> He argues that Yoshimoto's novels attain a "postmodern" character, by avoiding the social reflection characteristic of modern fiction and adopting instead "a bare narrative structure, which resembles a folktale." Their mode of communication without the mediation of a logical language endows her narrative with a mythical aspect, making it resemble the structure of Japanese animation.

Admitting that this resemblance to anime gave

付与し、日本のアニメに似た構造を作り出す。

大塚は、こうしたアニメとの類似性によって吉本の小説が広く世界的にアピールしたと認めながらも、吉本における閉じたコミュニケーションと、1988-89年に三人の少女を連続殺人した犯人宮崎勤が使った論理を比較する。罪状弁明のなかで、宮崎は拉致した少女たちとは完璧に呼吸が合っていたが、その調和関係が脅かされると「ネズミ人間」が出現して少女を殺したと証言した<sup>(28)</sup>。日本のサブカルチャーと吉本の小説は、いまだに「ネズミ人間」と同じように、自己中心的幻想に閉鎖した世界の中に存在していると大塚は断ずる。

大塚の議論では、吉本と読者の関係は相互ナルシシズムの関係に還元されてしまう。奈良の作品と観客も似たような関係にあるから一つまり、観客の多くは、奈良の描く子供に自ら



Yoshimoto's novels wide international appeal, Ōtsuka compares their closed communication to the rhetoric employed by the serial killer Tsutomu Miyazaki, who murdered three prepubescent girls in 1988 and 1989. In defense of his crime, the man claimed that his feelings were completely synchronized with those of the abducted girls, and that only when their harmonious relationship was threatened did the "rat man" (*nezumi ningen*) come out to kill the girls.<sup>28</sup> Ōtsuka argues that Japanese subculture and Yoshimoto's novels still exist in the same closed sphere of self-centered illusion as the "rat man."

Ōtsuka's argument reduces the relationship between Yoshimoto and her readers to one of mutual narcissism. This criticism also can be targeted at Nara's work, since his work and his audience maintain a similar relationship: many find in his portrayal of children reflections of their own childhoods. That "childhood" may be another fictive past, but the "sad and nostalgic" feeling evoked by Nara's children conjures up the "inner child" who dwells in the reader's heart as a timeless source of innocence.

Ōtsuka ignores the positive effects of Yoshimoto's interpersonal narratives, underestimating the ability of her readers to feel. Her novels encourage her readers to "live positively" by awakening the authentic emotions inside them, and prompting them to become the agents of such perceptions. By catalyzing the feelings of the anonymous public, her novels acquire the character of folktales. In the same way, Nara's art gains a "folk" aspect by giving a palpable image to people's feelings, feelings so fundamental that they cannot be expressed by the "rational" language of official communication.

In the work of Nara and Yoshimoto, the transformation of *kawaii* subculture into art may be observed. Using simple forms that resemble folk tales and children's doodles, making radical ellipses and distorting details, these artists capture the intuitive forms of innocent emotions. In their work, "childlike directness" becomes a means of affirming the existence of a genuine self, beyond the exchange of simulated feelings; however fragile, the self discovered through such unquestionable faith shapes a sense of personal autonomy.

The brief boom of the type of amateurish photography called *onnanoko shashin*, or "Girl's

の子供時代を見ているから一奈良についてもこの批判は成り立つ。この場合「子供時代」もまた虚構の過去だが、奈良の描く子供たちが喚起する「悲しくてノスタルジック」な感情は、無垢の永遠の根源として読者の心に棲息する「内なる子供」を彷彿とさせる。

大塚は、吉本が構築した心の交感を誘う物語の持つ肯定的効果を見逃し、吉本の読者が持つ「感じる」力を過小評価している。彼女の小説は、読者の中に本物の感情を呼び覚まし「前向きに生きる」ことを促し、その結果、読者はこうした感情行為の主体になろうとする。無名の大衆の感情の媒介となることで、吉本的小説は「昔話」の性格を獲得する。同じように、人々の感情—正式なコミュニケーションで使われる「理性的」言語では表現できないほどに本源的な感情—に明確なイメージを与えることで奈良作品も「昔話」性を得る。

奈良・吉本の作品には、可愛いサブカルチャーから芸術への転換を見ることができる。昔話や子供の落書きを思わせる単純な形式を用い、大胆に細部を省略し歪曲することで、無垢な感情の直感的フォルムを捉える。二人の作品において、「子供のような直截さ」は擬似感情の交流を超えたところで、真の自己存在の意味を主張する手段となる。どれほど脆弱であろうとも、このように迷いのない信念によって発見された自己は、個人の自律性を形成する。

短期間ではあるが1995-96年、「女の子写真」と呼ばれるアマチュア写真がブームを呼んだ。これは、90年代半ば、若いアーティストたちが再び具象画とストレート写真に注目した動向に影響されたもので、いわば表現様式の規制緩和ムード下に起った現象であり、写真家の荒木経惟が重要な役割を果たした。荒木は《写真新世紀》という年二回開催されるコンクールの審査員を務め、若い写真家の自然な表現を積極的に支持し、長島有里枝、佐内正史、ヒロミックスの生き生きとした日常の記録を推奨した。荒木自身も、当時のリラックスした時代感覚を記録する手段として、軽さや直截性に取り組み、以前から続けていた日常生活の細部を写真記録する試みを続行した。1992年の《物事》シリーズでは、日常生活の中の些細な物—花の部分、野菜、自転車のバックミラーなど—toに注意を向け、それらを特筆すべき出来事としてクローズアップで撮影した(fig. 4.9)。



Photography," between 1995 and 1996 occurred in the milieu of the deregulation of artistic styles, propelled by the youthful refashioning of figurative painting and straight photography in the mid-1990s. The photographer Nobuyoshi Araki played an important role in this. Acting as a judge in the semiannual public competition *New Cosmos of Photography* (*Shashin shin-seiki*), Araki actively promoted the spontaneous photography of young photographers, commending Yurie Nagashima, Masafumi Sanai, and Hiromix for their powerful documents of the everyday. Araki himself experimented with lightness, immediacy, and the continued documentation of everyday details as a means of transcribing the relaxed milieu of the time. In the series *Objects as Event* (*Butsuji*) in 1992, he photographed small details of his everyday life, showing parts of flowers, vegetables, and bicycle mirrors in close-up, treating them as remarkable events (fig. 4.9); he also made large installations with numerous photos printed by inkjet printer.<sup>29</sup>

Hiromix, the most prominent practitioner of Girl's Photography, won first prize at *New Cosmos of Photography* in 1995, making her professional debut at the age of eighteen. Her self-produced book of photography, *School Days*, consists of random shots of everyday details, including herself inside her favorite live music club, her cat, and her face after

またインクジェット・プリンターで印刷した無数の写真を使い、大規模なインスタレーションを制作した<sup>29)</sup>。

女の子写真の第一人者であるヒロミックスは、1995年の《写真新世紀》でグランプリを受賞し、18歳でプロデビューした。自己制作した写真集『School Days』にはお気に入りのライブハウスにいる自分、飼い猫、嬉しい電話の後の顔といった日常生活の詳細が取りとめなく捉えられている。また、ヒロミックスの写真は平穩で平凡な学校生活の中で微妙に揺れる感情の流れを捉えており、同年代の少女たちから熱い支持を受けた。カリスマ的存在の荒木やファッション編集者は、ヒロミックスの「自発的」で「お茶目な」作品に現代感覚を見出し、その無邪気でポップな魅力に惹きつけられた。その一方で、少女たちは、ヒロミックスの写真が自分たちの気持ちを直接表現してくれていると感じていた。彼女の成功を見て、多くの若い女性がアマチュア写真家になり、日記代わりに写真を撮るようになった。「女の子写真」という言葉を作ったジャーナリストの飯沢耕太郎は、写真が若い女性の個人的な気持ちと身体的知覚を表現する「声」となったと述べている<sup>30)</sup>。

可愛い小物雑貨で溢れる個室は、女の子写真家たちのお気に入りの被写体だった。その



**Figure 4.9**  
Nobuyoshi Araki  
From *Butsuji*  
『物事』より  
1992  
Photo book  
28.5 x 40.8 cm  
© Nobuyoshi Araki





**Figure 4.10**  
Hanayo  
*Hanayome* (cover)  
『ハナヨメ』(表紙)  
1989  
Photo book (1996; publisher: Shinchōsha)  
20 x 15 cm  
Courtesy Gallery Koyanagi, Tokyo

receiving a happy phone call. Capturing the subtle fluctuations of emotion in the flow of her peaceful and ordinary school days, Hiromix's photography won the enthusiastic support of girls her age. While the innocent pop appeal of her style was appreciated by the charismatic Araki and by fashion editors, who found in her "spontaneity" and "playfulness" an up-to-date sensibility, girls found in her photography a direct embodiment of their feelings. Her success engendered the phenomenon of many young women becoming amateur photographers, making photography the equivalent of a diary. The journalist Kōtarō Iizawa, who coined the term Girl's Photography, remarked that photography became a "voice" that expressed young women's private feelings and physical perceptions.<sup>30</sup>

The interior of a private room full of cute paraphernalia also proved a favorite subject of girl photographers. Nonetheless, Mika Ninagawa and Hanayo playfully projected their fictive personalities through the cheekily dilettante milieu of their rooms, with bold blurs that made the colors nearly ooze out of their picture frames. Hanayo's first book of photography, *Hanayome* (1996), presents the photographic embodiment of a dream travelogue, in which distant places and intimate things, real people and dolls are juxtaposed; the sense of dislocation enhanced by this

中で特異なのは蟻川実花と花代で、コケティッシュにアートっぽい雰囲気自室を舞台にして、架空の人物たちを遊び心一杯に作り出した。ピンボケの度合いも大胆で、それこそ画面の縁から色が滲み出てしまいそうなほどである。花代の初写真集『ハナヨメ』(1996年)は、写真に託された夢の旅日記である。彼方の場所や身近なもの、実在する人物や作り物の人形が並置されていて、「ここはどこなんだ」という感覚がこうした混在やピンボケ効果で誇張され、超現実的な陶酔感をかもし出す (figs. 4.10, 4.11)。風景や室内を覆うラズベリーピンクの毒々しいまでにきれいな色は、思春期の少女の欲望と好奇心を伝える。「女の子写真」という名称には見下したような態度がちらつくのだが、花代はそれを逆手に取り、キャンプという低俗をあえて楽しむ美学の気の利いた一形式を示し、少女文化の常套的なアイデアを突き詰められるだけ突き詰めて、どこか不気味で隔絶したものに変えてしまう。ヒロミックスの写真では、東京の若者たちの脆い美が、大都会の「いま、ここ」に奇跡的に存在する貴重な存在として、湿った大気に熟した金、ピンク、緑、青のポップな色調に優しく包まれながら、粗い粒子の表面にソフトフォーカスで捉えられる。そこからは60年代日本のピンボケで粗野な前衛写真が思い起こされるのだが、60年

**Figure 4.11**  
Hanayo  
From *Hanayome*  
『ハナヨメ』より  
1985  
Photo book (1996; publisher: Shinchōsha)  
20 x 29.5 cm (spread)  
Courtesy Gallery Koyanagi, Tokyo





mixture and blurriness induces a surreal intoxication (figs. 4.10, 4.11). The poisonously pretty raspberry pink infiltrating the landscapes and interiors transmits the desire and curiosity of an adolescent girl. In Hanayo's photography, the condescending category of Girl's Photography is stood on its head, presenting a clever lesson in the aesthetic of camp, carrying the clichés of girl culture far until this culture turns eerie and distant. In Hiromix's photography, the grainy surface and soft blur arrest the fragile beauty of Tokyo youth as a precious presence miraculously existing in Tokyo's here and now, tenderly enveloped in the "pop" hues of gold, pink, green, and blue mellowed by the moisture of the air. The "blur-and-rough" style of Japanese avant-garde photography of the 1960s is evoked only to emphasize the uniqueness of Hiromix's own present (figs. 4.12, 4.13).

Girl's Photography as a phenomenon incited the desire of young women to become agents of creation. While the boom was short-lived, the phenomenon made a large impact on young women by showing them the possibility of becoming artists without special training or theoretical equipment. The improved performance of an inexpensive and easy-to-use small camera called Big Mini enabled them to put their artistic aspirations into immediate action. Supported by this technological improvement and democratization of art, girls started to leave their closed rooms. The immediacy of Girl's Photography, as exemplified by Hiromix, also changed the meaning of "innocence" from a narcissistic mask to the agency of spontaneous creation. At the same time, as Hanayo demonstrated, a "girl photographer" was capable of producing an interesting difference, in negotiation with the dominant interests of adult males. This situation anticipated the creative "chaos" of end-of-the-century Tokyo infused with the desires of girls: the discovery of the small, poor, and childish as resources of a new art by Takashi Murakami was just around the corner.

### 3. Tokyo Pop Strikes Back: Murakami's Use of the "Minor" Aspects of Japanese Culture

Takashi Murakami's most acclaimed achievement is his construction of the aesthetic of Superflat (fig. 4.14). It is an ambitious theory of Japanese art centered in the visual pleasure caused by the movement

代との比較においてもヒロミックス自身のユニークな「現在」がいよいよ際立ってくるのだ (figs. 4.12, 4.13)。

女の子写真の現象は、創造活動の担い手になりたいという若い女性の願望をくすぐった。ブームそのものは短命だったが、専門教育や理論武装が無くてもアーティストになれる可能性を示した点で、女性たちに大きな影響を残した。安くて使いやすいビッグミニと呼ばれるカメラは機能の向上も著しく、芸術的野心を即座に行動に移せるような環境を作った。テクノロジーの向上とアートの民主化に支えられ、少女たちは閉じた個室から飛び出し始めた。ヒロミックスに代表される女の子写真の直截性は、「無垢」の意味をナルシスト的仮面から自発的な創造の担い手へと変える役割も果たした。と同時に、花代が示したように、「女の子写真家」は成人男性を主要な観客とする写真界に自分たちの足場を確保しながら、興味深い差異を作り出し得るのだ。この状況は、少女たちの願望が注入された世紀末東京の創造的カオスを予見していた。そして、矮小で粗末で幼稚なものを新しいアートのテーマとして注目した村上隆の出番となる。

### 3. 東京ポップの逆襲—村上隆と日本文化の「マイナー」

村上隆の諸活動で最も評価されているのは、スーパーフラット美学の構築だろう (fig. 4.14)。スーパーフラットは野心的な日本美術理論で、平たい二次元空間を横方向に見ていく目の動きから生起する視覚的快楽を軸とし、三次元空間から線と色面を軽やかに抽出して装飾構図に変換してしまう日本の芸術感覚に発想している。美学的に解説するなら、スーパーフラットは西洋近代が掌握している美術の主導権に矛先を向けた村上の国家主義的な挑戦であり、純粋に日本的な要素を創造と鑑賞における価値判断の基準に取り込んでいくことを主張する。2000年東京のパルコ・ギャラリーで開催され、名古屋に巡回した最初の《スーパーフラット》展に際して起草した「Super Flat宣言」で、フラット(平坦)な構図は複雑に折り重なる平面として空間を規定し、細部の余剰を作りだす二次元的歪曲が日本における過激な具象的イマジネーションの基礎を成すと村上は論じている。事実、このような要素は「奇想の系譜」と

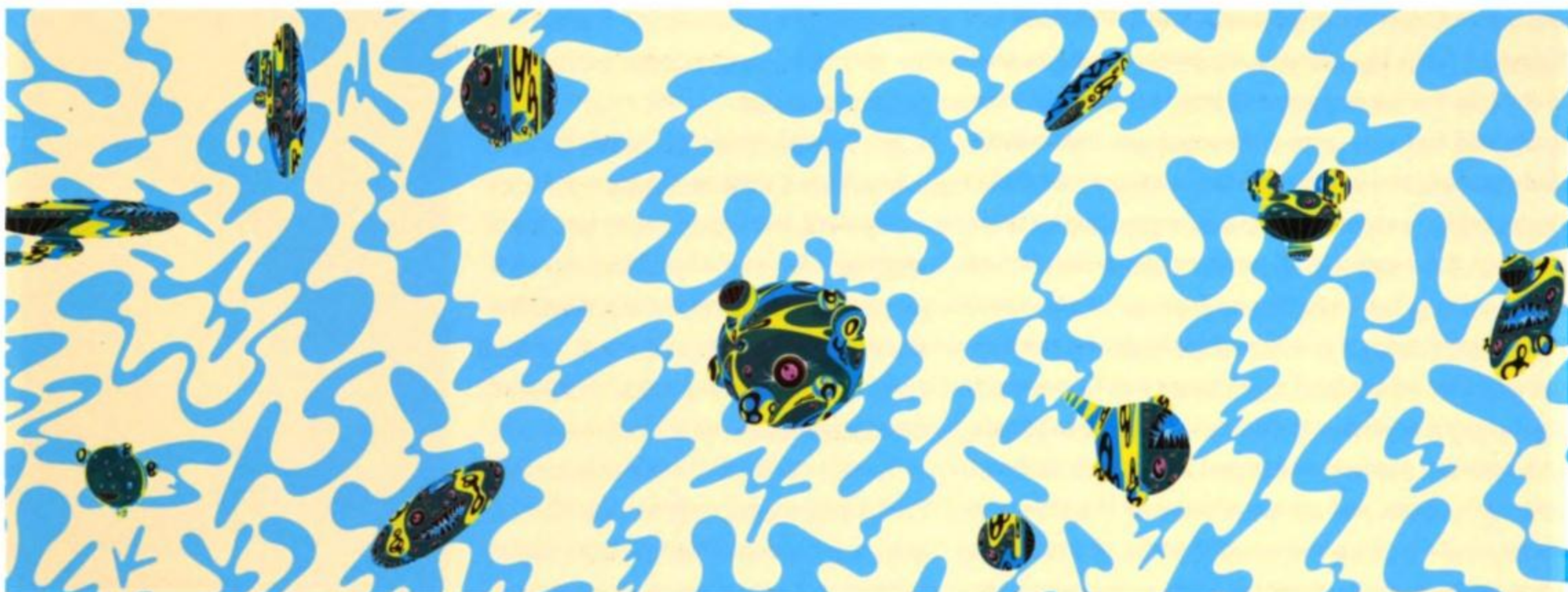


Figure 4.12  
Hiromix  
From *Hiromix Works*  
1996  
Photo book (2000; publisher: Rockin' On)  
© Hiromix



Figure 4.13  
Hiromix  
From *Hiromix Works*  
1996  
Photo book (2000; publisher: Rockin' On)  
© Hiromix





**Figure 4.14**  
Takashi Murakami  
*Magic Ball II (Negative)*  
1999  
Acrylic on canvas, mounted on board  
in seven panels  
240 x 630 x 5 cm  
Collection of 20.21 Galerie, Essen  
Courtesy Tomio Koyama Gallery, Tokyo  
© 1999 Takashi Murakami/Kaikai Kiki Co., Ltd. All Rights Reserved

of the eye laterally across a flat two-dimensional space, inspired by domestic artistic productions that favor a playful reduction of three-dimensional space to the baroque arrangement of lines and color fields. Aesthetically, Superflat demonstrates Murakami's nationalist challenge to the hegemony of modern Western art by asserting standards of creation and appreciation derived purely from Japanese resources. In his "Superflat Manifesto," written for the first *Superflat* exhibition in 2000 at Parco Gallery in Tokyo and Nagoya, Murakami argued that the flat design that presents space as an intricately folded plane, and the two-dimensional distortion that creates superfluous details, form the basis of the radical Japanese figurative imagination. Indeed, these elements constitute the "heritage of eccentricity" that runs from the seventeenth-century Edo Mannerists and the nineteenth-century *ukiyo-e* masters to the creators of Japanese animation, as exemplified by Yoshinori Kanada.<sup>31</sup> The stylistic aspect of Superflat is supplemented by a subcultural aspect. The artists represented in Murakami's *Superflat* exhibition, which toured the U.S. in 2001–2, included, besides anime designers and artists extending the *otaku* taste, Hiromix, Masafumi Sanai, and Yoshitomo Nara. These artists represented the innocence, ephemerality, and amateurism that characterized the sensibility of Tokyo's youth.

Murakami's project to define Tokyo Pop, undertaken for a special issue of the magazine *Kōkoku hihyō* (Advertisement criticism) in April 1999, laid the foun-

ding, 17th-century Edo Mannerism to start and 19th-century Ukiyo-e through the lens of anime to represent the Japanese anime inheritance.<sup>31</sup>

Superflat style is supplemented by subcultural elements. In 2001–2, the U.S. tour of the *Superflat* exhibition introduced a list of artists, including animators and otaku interests. The list included artists like Hiro Mix, Sano Masafumi, and Nara Yoshitomo. The list of artists chosen by Murakami shows the youth of Tokyo, characterized by innocence, ephemerality, and amateurism.

Superflat theory's starting point is "Advertising Criticism" magazine, April 1999, for which Murakami planned a "Tokyo Pop" special issue. Here, Murakami's stance on postmodern culture is detailed. The same issue published Murakami's text "Hello, I'm still alive—TOKYO POP宣言" (Hello, I'm still alive—TOKYO POP Declaration). This text discusses the end of the 20th century, the mass production of culture, and the formation of a unique Japanese art expression from childhood and youth. Murakami's text is a one-sided strategy.<sup>32</sup>

First, Murakami is based on the idea that Japanese culture is a colonial relationship with America. He argues that after the war, Japan was born and raised by America. He says, "It was meaningless to live as a human being. So, I just lived and was educated." So, in Japan, the content of the spirit is not materialism. The reason for the expansion of culture is the dependence on America. In this environment, the individual or organization is not mature. At the same time, in recent years, America has been



dation for his theory of Superflat. At the same time, it immediately captured Murakami's involvement with Japanese postmodern cultural conditions. His essay "Hello, You Are Alive: Tokyo Pop Manifesto" demonstrates his remarkably consistent strategy of forming a uniquely Japanese artistic expression out of the chaos and childishness of end-of-the-century Tokyo's popular production.<sup>32</sup>

Murakami begins by interpreting Japanese culture as a culture trapped in a colonial relationship with America. He argues that "postwar Japanese society developed as a complete protégé of America, with its people encouraged to produce without really having a sense of autonomy." Murakami ascribes to Japan's cultural dependency the overgrowth of materialism without spiritual content; this environment hindered the individual and institutional attainment of maturity. At the same time, America's gradual movement away from Japan in recent years caused the wayward growth of Japanese cultural production; the exuberance of this undirected cultural production left Japanese society without a true hierarchy, preventing the emergence of the truly rich, retarding the formation of professional standards, and keeping its structure ultimately childish.

Acknowledging the "minor"—alternative, marginalized, childish, and poor—character of Japanese culture, Murakami sees in its apparent disadvantage an opportunity for new creation:

The three apparently negative factors, including 1) a value system based on a child's sensibility, 2) a society without any definitive standard of wealth, and 3) amateurism, are now providing the world with a resource for forging a new creativity.<sup>33</sup>

The paradoxical placement of these "minor" conditions in the center of his art movement reveals that Murakami's conception of "Pop" is far removed from the splendor of American Pop Art. Instead, it is completely grounded in the heterogeneous reality of contemporary Tokyo, accepting its inauthenticity as a unique attribute as well as a product of its culturally colonized past. Murakami's statement introducing the ten "Tokyo Pop" artists as "active creators in Tokyo while capable of having international appeal, even judged by modern Western artistic standards"

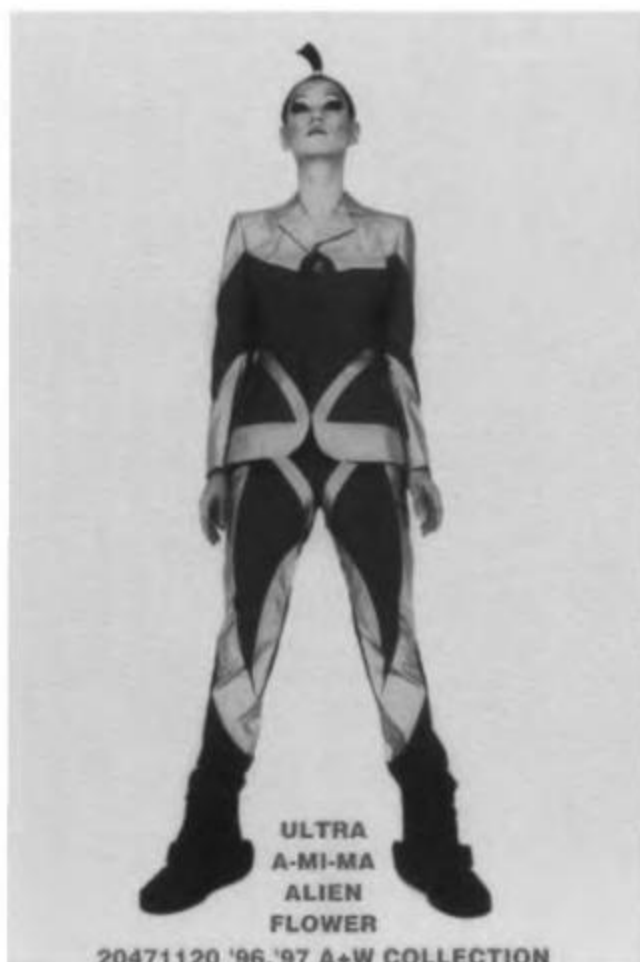
に日本を縛る手綱を緩めている状況下、日本の文化生産は行き先不明の状況に陥っているのだが、にもかかわらず方向性を失った文化的生産に酔いしれる日本社会は真のヒエラルキーを欠き、超富裕階級の台頭は妨げられ、専門水準の形成が遅れ、幼稚な社会構造から脱却できないでいる。これが村上の現状認識だ。

日本文化の「マイナー」な一つまり、本流ではなく、瑣末で、幼稚で、貧相な一特質を認識する村上は、明らかに欠点と思われる要素に、新しい創造の契機を探り当てたのである。

一見ネガティブに見えるこの三点、1)子供の価値観、2)豊かさのレベルなき社会、3)アマチュアリズム。しかしこの三点がアドバンス[有利]となって、いま新しい創造の世界を作り始めている<sup>33</sup>。

こうした「マイナー」の条件を逆説的に運動の中心に据えて企図された「ポップ」は、あの輝かしいアメリカのポップ・アートとは似ても似つかない。そのかわりに、村上流ポップは現代東京の異種混合のリアリティーに根ざしており、東京の偽物性をユニークな特質として、また文化占領の歴史的産物として甘受するのである。「TOKYO POP宣言」執筆に加えて、村上は「東京で活躍しながら、西洋的な価値観の軸に乗せてインターナショナリズムを持ち得る、と思われた十人のアーティスト」を東京ポップの作家として紹介し、軌轢の強い文化的影響を乗り越えて創出された美術表現のハイブリッド性をむしろ誇示するのだ<sup>34</sup>。これらの作家たちの表現がまったく新しい価値体系を提示し得る強度を持つと考える村上のポップ観は、ジル・ドゥルーズのポップ観に連なる。支配者文化の周辺部にある人々によって作られたドゥルーズ的ポップは、主流文化内に差異を注入する戦略である。言語や美術表現を故意に常軌を逸した方法で駆使することによって一つまり「ほんの僅か使うなり、徹底的に使うなり」してドゥルーズ流ポップは、「無文化や低開発の地点」、すなわち芸術の「第三国家領域」を探り当て、それを通じて因習的な前提からアートを開放し、新たな組み合わせを形成することを可能にするのだ<sup>35</sup>。同様の「没価値」を、村上は日本のマンガやアニメの余剰なエロチシズム表現に見い出している。それ





**Figure 4.15**  
Masahiro Nakagawa and LICA (20471120)  
*ULTRA*  
ウルトラ  
1996  
Suit; wool and polyester  
'97 A+W Collection  
Courtesy Masahiro Nakagawa and LICA (20471120)



**Figure 4.16**  
Hiromix  
From *Hiromix*  
1998  
Photo book (publisher: Steidl)  
© Hiromix

presents his pride in the hybridity of artistic expressions made through the negotiation of conflicting cultural influences.<sup>34</sup> His claim that the expressions of these artists will present the "intensity" capable of proposing a completely new set of values links his idea of "Pop" with that defined by Gilles Deleuze. Invented by those who live on the periphery of a dominant culture, "pop" for Deleuze signifies a tactic of creating a difference within the culture; by using language or artistic expressions in a deliberately eccentric way—"to make a minor or intensive use of it"—pop enables one to "find points of nonculture or underdevelopment," artistic "Third World zones" through which art escapes conventional assumptions to form new combinations.<sup>35</sup> Murakami finds the same anomie in the superfluous expressions of eroticism in Japanese manga and anime, which were produced in the postwar period in an effort to compensate for the lack of proper technology and funds with which Japanese followers of Disney had to negotiate.<sup>36</sup>

Murakami's selection of the "Tokyo Pop" roster emphasizes the hybrid creativity of Tokyo artists, transforming Western technological and artistic influences according to the specific reality of contemporary Tokyo. Hiromix, Nara, the musician Cornelius, and the design unit 20471120 (Masahiro Nakagawa and LICA) represent Tokyo's youth culture, expressing adolescent sensibility through the spontaneous appreciation of the here and now. Hiromix's portraits of tender-faced Tokyo youths captured in moments of ordinary bliss in their anonymous everyday settings, or 20471120's clothes that integrate fragments of design from different ages and cultures—including elements from anime characters' costumes—project dreams of androgyny and a breakdown of the boundaries between adult and child (figs. 4.15, 4.16). The fresh and lively impression given by their work contrasts sharply with the ironic acceptance of the absence of meaning in Tokyo, except for its fictionally constructed simulacra, projected by Hideaki Anno, the director of the anime TV series and film *Neon Genesis Evangelion* (1995 and 1997) and the live-action film *Love & Pop* (1998). In the latter, a search of Tokyo's adolescent girls for proof of their individual existence ends with a recognition of the fear and emptiness underlying everyone's life—adult

は戦後日本のディズニー追従者たちが、技術不足や資金欠如の代償として行き着いたものだった<sup>36)</sup>。

「東京ポップ」の十人の選定に際して、村上はハイブリッドな創造性—つまり、西洋のテクノロジーと美術からの影響を、現代東京に固有な現実に見合うように変形させる能力—を重視した。そうして選ばれたヒロミックス、奈良、デザイン集団20471120(中川正博&LICA)、音楽のコーネリアスは、東京の若者文化を代表し、「いま、ここ」を内発的に察知することで思春期の感性を表現する。ヒロミックスが撮影した東京の若者たちは、とりたてて特色もない日常生活の中に見い出される至福の一時に浸って優しい表情をしている(fig. 4.15)。20471120がデザインした衣服は、アニメ・キャラクターのコスチュームなどもふくめ、多様な時代と文化から集材した断片をとりまとめて、両性具有の夢や大人子供間の脱境界を打ち出している(fig. 4.16)。彼らの作品が与える新鮮で生き生きとした印象は、虚構として構築されたシミュラクラ以外には意味の不在な東京の状況を皮肉に受け入れる態度と好対照をなす。後者は、アニメ《新世紀エヴァンゲリオン》(1995, 1997年)と実写映画《ラブ&ポップ》(1998年)を監督した庵野秀明によって体现されている。特に、《ラブ&ポップ》では、自分たちの個人存在の証明を追求する東京の少女たちが、成人男性にしる思春期の少女にしる誰の生活の根底にもある恐怖と空虚を認識して幕を閉じる。

東京の幼稚な文化生産には逆説的な豊かさがあるのだが、常軌を逸した生産物を文化的接合の痕跡として批判的に使うことによって、日本の被植民地としての過去が克服される。村上が「子供っぽい」また「アマチュアっぽい」特質を新たなアートの活力として使おうとする戦略は、その独自性を西洋近代の芸術規範に対抗して主張し得るものであり、スチュアート・ホールが提唱する文化的接合の行為を具現する。それは、文化を再規定するためのポストコロニアルな手段であり、植民者の支配文化の枠組みを故意に借用し、自国の意識でその枠組みを埋め尽くそう、新たなアイデンティティーを形成するための新たな表現媒体を創出しようとするものである<sup>37)</sup>。



males and adolescent girls alike.

The paradoxical richness of Tokyo's "infantile" production overcomes Japan's "colonial" past through the critical use of its aberrant products as traces of cultural articulation. Murakami's strategy of using "childish and amateurish" characteristics as a resource for creating a new art, which can assert its uniqueness against the canons of Western modernist art, embodies an act of cultural articulation, as defined by Stuart Hall. It is a postcolonial tool of cultural redefinition, a deliberate adoption of the dominant cultural frames of the colonizer in order to fill these frames with domestic consciousness, to invent a new medium that also shapes a new identity.<sup>37</sup>

#### 4. A Cyborg Utopia, an Addict's Room, and an Interstellar Haven: Transformations of *Otaku* Taste by Female Artists

Murakami's attempt to define a "minor" art that directly reflects Tokyo's creative chaos continued in *Tokyo Girls Bravo*, a group exhibition of four young Japanese women artists that took place in May and June of 1999 at a gallery inside the Harajuku art-book store NADiff (short for "New Art Diffusion"). His curator's statement clearly shows his serious involvement with Japan's postmodern culture. He is trying to find in the confusion of its materialism the possibility of making a difference, a clue for an artistic production that gives meaning to life. He employs *Tokyo Girls Bravo*, the manga of Kyōko Okazaki, as a frame for the exhibition (fig. 4.17). The manga presents a teenage girl's odyssey in Tokyo's youth culture in the early 1980s.

Murakami sees in Okazaki's content and technique an embodiment of the "minor" strategy that turns the negativeness of Tokyo's postmodern culture—its artificiality, decadence, and lack of standards—into paradoxical proof of its authenticity. His words read like a systematic reversal of Ōtsuka's stigmatizing of postmodern girl culture as pure consumerism:

I think of *Tokyo Girls Bravo*, the amazing narrative comic by Kyōko Okazaki, which ironically looks back on the early 1980s from the viewpoint of the heroine who is a young woman in the early 1990s. It probed into the reality of girls living in Tokyo, while revealing its structure as a rhizomic development...

4. サイボーグ・ユートピア、中毒者の部屋、恒星間の聖域—女性アーティストとおたく趣味  
東京の創造的カオスを直接反映させながらマイナー・アートを定義しようとする村上の試みは、《東京ガールズブラボー》展へと引き継がれた。同展は、1999年5-6月に原宿にある美術書専門店ナディフの店内で開催されたもので、若い女性作家四人によるグループ展である。村上の企画趣旨は、彼が日本のポストモダン文化と深く関わっていることを明確に示す。村上は物質主義のもたらす混乱の中に、差異一つまり、生活に意味を与えるような芸術生産のための糸口を創出しようとする。展覧会は、岡崎京子のマンガ《東京ガールズブラボー》に発想している (fig. 4.17)。岡崎のマンガは、1980年代初頭の東京の若者文化における十代の少女の放浪の旅を描いている。

村上は、岡崎の内容と技法に、まさにマイナー戦略を見い出していた。すなわち、人工性、退廃、基準の欠如など東京のポストモダン文化の否定的側面を、逆説的にその真正さを証明するものに変えてしまおうという戦略である。村上の言葉は、ポストモダンな少女文化に「純粋な消費者」の烙印を押した大塚英志の言葉を裏返したかのように響く。

「東京ガールズブラボー」、岡崎京子の手によるマンガが90年代初頭に80年代を懐かしみつつ、自嘲的にストーリーをヒロインに語らせることで女の子の生きるリアルそして東京というコンテクストに切り込み(中略)そして今1999年現在のスエ切った臭いの蔓延する街の中の人の未来を予見していたかのように、未だその表現の全てが新鮮、かつ力強いのである。すなわち腐っても腐っても発酵して悪臭がブチまけられた場こそ超不自然環境JAPANが自然の一部を回復し、人が本来の生きる力を手にいれ、極めてポジティブに動き回ることができるのではないかということだ。

1999年の裏返った形で現出したTOKYOの中の自然<sup>38)</sup>。

村上は、「街街の全てから腐りにじみでるアメ色をした悪汁」に「未来の美学の基礎」を発見して「それに感応できる女の子たち」がいる、と結論する。



Figure 4.17  
Kyōko Okazaki  
*Tokyo Girls Bravo* (cover)  
『東京ガールズブラボー』(上) (表紙)  
2003  
Book (publisher: Takarajimasha)  
21 x 15 cm  
Courtesy Nihon Sōgō Law Office, Tokyo and Takarajimasha, Inc., Tokyo  
© 1993, 2003 Kyōko Okazaki



**Figure 4.18**  
Chiho Aoshima  
*Japanese Apricot*  
梅

1999  
Inkjet print on paper  
90 x 120 cm

Courtesy Blum & Poe, Los Angeles/Galerie Emmanuel Perrotin, Paris  
© 1999 Chiho Aoshima/Kaikai Kiki Co., Ltd. All Rights Reserved.



Read in 1999, every expression of *Tokyo Girls Bravo* still strikes me as fresh and powerful, as if it had foreseen the future, providing a vision of our helter-skelter in the putrescent streets of this city. This makes me think that because we live in a place whose decomposing body keeps germinating new sprouts, we can regain our original strength to live, doing quite positive things, as the extremely artificial environment of Japan also recovers part of its nature here. The nature that emerges in Tokyo is the flip side of the decadence of 1999.<sup>38</sup>

He concludes that “girls” can respond to this paradox, finding “a basis for a future aesthetic” in the “brown-gold ooze out of every pore of the city.”

Chiho Aoshima and Aya Takano, who exhibited in *Tokyo Girls Bravo*, brilliantly respond to Murakami's call, presenting unique visions of an imaginary future in original styles that reshape the visual influences of erotic animation, science-fiction comics, *ukiyo-e*, and other genres.

Aoshima creates, with Mac Illustrator, ornate tableaux showing adolescent girls surrounded by flowers, phosphorescent fungi, and small reptiles with jewel-like skin. The juxtaposition of images taken from

《東京ガールズブラボー》展に参加した青島千穂とタカノ綾は、エロチックなアニメ、SFコミック、浮世絵などから受けた視覚的影響を再形成し、それぞれ独自の様式で仮想未来のビジョンをユニークに展開して、見事に村上の期待に応えている。

青島はマックイラストレーターを用いて、花や燐光性菌類、宝石のような肌をした小爬虫類に囲まれた少女たちを装飾的な画面にまとめあげる。様々な文脈から取ってきたイメージの並置と中心のない画面上の不均衡な配列が、幻覚のような感覚を誘発する。インクジェットによるカラー印刷特有の光沢も相重なって、その幻覚は、光を後ろからあてたスクリーンのような雰囲気をかもし出し、サイケデリックな性格を帯びる。

スーパーフラット原理に忠実な青島の画面は、全体に鮮明な点々を不規則に配分されて、方向の定まらない目の動きを誘い、ヌードやSM風に縛られた少女たちを登場させて、おたく漫画に似たエロチックな刺激が供される (fig. 4.18)。しかしながら、彼女の私的な夢と願望が、その描写をオリジナルなものにする。野原や島を舞台に、花や爬虫類と平和に交信するビーズのような眼をした長い肢体の少女たちが





sundry contexts and their uneven arrangement in the decentered picture field induce a hallucinatory feeling; combined with the glare of the inkjet colors, evoking a backlit screen, the hallucination takes on a psychedelic character.

Aoshima faithfully follows the lessons of Superflat by inducing wayward eye movement through the uneven distribution of spots of bright colors all over the pictorial field, and by exploiting the erotic titillation of *otaku* manga by showing her girls in the nude or in bondage (fig. 4.18). Nonetheless, her personal dreams and desires make her presentation original. The recurrent motif of a field or an island, in which her long-limbed girls with bead-like eyes peacefully commune with flowers and reptiles, projects her strong Utopian longing. The breakdown of the boundary between humans and animals or plants, or between organic creatures and inanimate things, is depicted with an increased radicalness in her recent works; the girl whose head forms an island in *Mountain Girl* (2002) finds her heir in the mutant woman with the antenna head in *Haruna in Meteor Shower* in 2004 (fig. 4.19). Reshaping an Arcadian image with a machine-age artificiality, Aoshima captures a Utopian picture like that presented by Donna J. Haraway in her 1985 essay "A Cyborg Manifesto": "lived social and bodily realities in which people are not afraid of joint kinship with animals and machines, not afraid of permanently partial identities and contradictory standpoints."<sup>39</sup>

Haraway's "Cyborg Feminism" was a parable of "transgressed boundaries, potent fusions,"<sup>40</sup> urging women to take advantage of the postmodern disintegration of hierarchy and the advance of technology. The reversal of values conducted by Murakami between "minor" and "major" art, or Aoshima's

モチーフとしてしばしば登場するが、そこにはアーティストのユートピア願望が色濃くにじみ出ている。最近作では、人間と動植物、また有機生命と無機物との間の境界の崩壊が過激さを増しながら描かれている。《Mountain Girl》(2002年)における頭部が島と化した少女は、突然変異して頭にアンテナのある女性に継承され2004年の《流星を浴びるはるな》に登場する (fig. 4.19)。青島は機械時代の人工性をミックスして牧歌的イメージを一新したわけだが、そのイメージは、ドナ・ハラウェイが提唱した「サイボーグ・ユートピア」のビジョンに匹敵するイメージを提示する。これは、ハラウェイが1985年に発表した「サイボーグ宣言」に詳しいが、このユートピアは「人々が生きて経験する社会的・身体的現実」として存在し、その現実の中で「人々は動物と機械が出自を共有することを恐れず、永遠に完結しないアイデンティティーと矛盾した見方を恐れない」のだという<sup>39)</sup>。

ハラウェイの「サイボーグ・フェミニズム」論は「境界侵犯と強力な融和」<sup>40)</sup>の寓話であり、ポストモダン社会におけるヒエラルキーの崩壊とテクノロジーの進歩を有効に使うように女性たちに迫っている。マイナー・アートとメジャー・アートの価値転換を提唱する村上、自らのユートピア観に適合させるべくおたく趣味を変異させる青島などは、ある意味で境界侵犯を実践していると言えるのかもしれない。

タカノ綾は、いくつもの境界を微妙な方法で併合する。その絵画世界には曖昧さが注入され、未来のビジョンの中に太古の記憶を包含し、ここにあるのにどこか他にも存在する場所を示唆する。2002年の《Noshi and Meg, on the Earth, Year 2036》では、雨で洗われ

**Figure 4.19**  
Chiho Aoshima  
*Haruna in Meteor Shower*  
流星を浴びるはるな  
2004  
Inkjet print on paper  
530 x 1984 cm  
Courtesy, Blum & Poe, Los Angeles/Galerie Emmanuel Perrotin, Paris  
© 2004 Chiho Aoshima/Kaikai Kiki Co., Ltd. All Rights Reserved.





**Figure 4.20**  
Aya Takano  
*Hothouse: Oh No! I'm Gonna Be Caught*  
HOTHOUSE: うわー、つかまっちゃう  
1998  
Watercolor on paper  
25.7 x 18.2 cm  
Coi+Tesy Kaika Kik Co., Ltd., Saitama  
© 1999 Aya Takano/Kaika Kik Co., Ltd. All Rights Reserved.

mutation of *otaku* taste to suit her personal vision of Utopia, may be a way of practicing a "transgression of boundaries."

Aya Takano merges her boundaries in a subtle way. Her picture world is infused with ambiguity, suggesting somewhere else while being here, containing ancient memory within a future vision. In *Noshi and Meg, on the Earth, Year 2036* (2002), a dingy corner of Tokyo with rain-washed buildings is suddenly ruptured by the apparition of two androgynous adolescents floating in the air, nude, interlocking their flexible limbs like trapeze artists (fig. 4.1).

The interpenetration of the future and the past, the outer and inner space is captured dreamily in Takano's paintings, inhabited by supple, nude teenagers and half-human creatures drawn with tentative lines and painted in a vapory spread of acrylic (figs. 4.20, 4.21). Her retro-futuristic vision is inspired by the science-fiction novels of Brian B. Aldis, Cordweiner Smith, James Tiptree, Jr., and the comics of Osamu Tezuka, the father of postwar Japanese narrative manga. The mixture of hippie hallucination and space-age fantasy gives Takano's erotic nudes a mythical flavor. Coyly taunting the "Lolita complex" of an *otaku* erotic comic, she conveys a different sort of eroticism derived from the androgyny of the adolescent body.

In the same way, Takano's work is not limited to a postmodern pastiche. Rather, communicating a spiritual journey and awakening through an encounter with the strange "other" seems to be her major interest. *Space Ship EE*, her cartoon narrative published in 2002, integrates her knowledge of science fiction and her experience as a working girl (fig. 7.15). Depicting the adventure and inner journey of a Tokyo girl who has flown from the earth to join the alien society precariously preserved within a spaceship, Takano also presents Tokyo as reduced to a big forest, a vision of a possible Arcadia that the girl leaves behind.<sup>41</sup>

Both Aoshima's and Takano's repeated projection of a future in which the earth has returned to a primitive state, with the anxious prospect of genetic and technological hybridizing, suggests their subconscious retelling of the vastly popular anime film from the 1980s, Hayao Miyazaki's *Nausicaä of the Valley of the Wind*. Based on the manga written by Miyazaki himself, the film dramatizes the salvation of a small kingdom by the self-sacrifice of its princess; the story

たビルがひしめく薄汚れた東京が舞台で、ヌードのしなやかな肢体を空中ブランコ乗りのように連結させて中空に浮遊する思春期の両性具有者が空中に浮遊する (fig. 4.1)。

タカノの作品では、未来と過去、外部空間と内部空間の相互浸透が夢のようにイメージされ、そのなかに柔軟な身体をもつヌードのティーンエージャー、半人半獣の生物たちが、頼りなげな線と霧のようなアクリル絵で描かれている (figs. 4.21, 4.22)。タカノのレトロにして未来的なビジョンは、ブライアン・B・アルディス、コードワイナー・スミス、ジェイムス・ティップトリー・ジュニアのSF小説、また日本の戦後マンガの父・手塚治虫の影響を受けている。ヒッピー風の幻覚と宇宙時代のファンタジーのミックスは、タカノのエロチックなヌードに神話の次元を与える。おたくのエロ漫画にひそむロリータ・コンプレックスを悪戯っぽく嘲奔しつつ、タカノは、両性具有的な思春期の身体に倣いながら別種のエロチシズムを作っている。

また、タカノの作品傾向はポストモダン流のバスティーシュ(模倣)に限られない。むしろ精神的な旅について語り、見知らぬ「他者」との遭遇によって覚醒することが彼女にとって大きな関心事なのだ。2002年に出版された漫画作品『Space Ship EE』には、SFの知識とOL体験が統合されている (fig. 7.15)。主人公は、宇宙人社会に参加するため地球を飛び立った東京の少女。しかし、地球の危機にあやうく宇宙船の中で一命をとりとめた彼女の冒険と心の旅がテーマだ。物語の中の東京は、いまや一つの大きな森でしかなく、その可能かもしれない理想郷をヒロインは後にするのである<sup>[41]</sup>。

青島、タカノともに、遺伝的・技術的な異種交配化の不安と予想を織り混ぜながら、地球が原始状態に戻る、という未来図を繰り返し描いてきた。そこでは、80年代に大人気を博したアニメ映画、宮崎駿の《風の谷のナウシカ》が無意識のうちに下敷きになっているといえよう。同作では、主人公ナウシカの自己犠牲によって小王国が救われるのだが、物語の設定は核戦争後の黙示録的未来で、地球は汚染されきり、食糧危機の中人々は中世の生活に戻る。1985年に一般公開された宮崎作品は驚異的な商業的成功を収めるとともに、《ナウシカ》に熱中するファンたちがおたく的サブカルチ





**Figure 4.21**

Aya Takano

*Moon*

地球から見た月

2004

Acrylic on canvas

53 x 45.5 cm

Courtesy Issay Miyake Inc., Tokyo and Galerie Emmanuel Perrotin, Paris  
© 2004 Aya Takano/Kaikai Kiki Co., Ltd. All Rights Reserved.





**Figure 4.22**  
Junko Mizuno  
*Pure Trance* (cover)  
『ピュア・トランス』(表紙)  
1998  
Book (publisher: East Press)  
18.2 x 15 cm  
Courtesy East Press, Tokyo  
© 1998 Junko Mizuno

is set in a post-nuclear-apocalypse future in which the earth is heavily polluted and people have returned to the lifestyle of the medieval period, afflicted by a scarcity of food. Released in 1985, the film was an enormous commercial success; with dedicated *otaku* subcultures developing around it, the film also became a contemporary classic, watched over and over again by two generations of Japanese children.

The contemporary cartoonist Junko Mizuno, born in 1973, must have watched the film as an adolescent. Some details of a post-nuclear-disaster world, depicted in her comic narrative *Pure Trance* (serialized in manga form between 1996 and 1998, and published as a book in 1998) strongly evoke Miyazaki's film: both show a jungle of mutated plants and animals produced by the confused alteration of the genetic pool (fig. 4.22).<sup>42</sup> Mizuno presents Tokyo as an underground domed city whose inhabitants eat pills because of the permanent shortage of food—a situation that inevitably induces drug addiction. Mizuno's story is set in a hospital for treating women who overeat; the director of the hospital is a sexy young woman who is also a drug addict and a sadist (fig. 4.23). A nurse escapes from the hospital with the babies of deceased patients to live outside the dome, starting a new generation of wild and mutant children (fig. 4.24). Cleverly parodying Miyazaki's vision, Mizuno also presents a caricature of Tokyo as an end-of-the-world zoo, inhabited by drug addicts, sexual perverts, poachers, catfighting women, cute scientists, robot nurses, and childbearing androids.

Mizuno reconstructs Tokyo from the viewpoint of an *otaku*; her densely filled frames always contain useless paraphernalia, for which she makes a little footnote at the bottom of each page. The editor's warning that the footnotes should be enjoyed separately from the story, since those goods have no relation to the plot, betrays Mizuno's irony. Constructing a visual space that partly resembles but savagely parodies the cute room of an adolescent girl filled with character goods, Mizuno is distancing herself and the reader from the infantile narcissism of the "girl." In fact, the role of the "cute, innocent I" in a private room is played by the hospital director, a perverted drug addict who keeps a whip and a syringe beside her pet cat. Rendering her as a baby-faced girl with big breasts, always dressed in a leather bondage

ジャーを形成した。《ナウシカ》は、いまや現代の古典となり、二世代にわたって子供たちを魅了している。

マンガ作家の水野純子は1973年生まれだから、十代で《ナウシカ》を見たにちがいない。水野のマンガ《Pure Trance》(1996-98年に連載、98年に単行本化)に描かれてる核戦争後の世界は、その細部にわたって宮崎作品を思わせる。いずれも、突然変異した植物が繁るジャングルと遺伝子操作の混乱の結果生まれた動物たちを描写する(fig. 4.22)<sup>42</sup>。水野の描く東京は地下のドーム都市で、慢性の食料不足のため人々は薬を常食としている。その結果必然的に、薬物中毒がおこる。物語の舞台は、過食女性を治療する病院だ。若くてセクシーな女院長も、やはり薬物中毒でサディストだ(fig. 4.23)。一人の看護師が、死んだ患者たちの赤ちゃんを連れてドームの外に逃げ出し、野生的で突然変異した子供たちの新世代をスタートさせる(fig. 4.24)。宮崎駿の世界を巧妙にパロディー化しながら、水野はまた東京を風刺する。そこは、薬物中毒者、変態、密猟者、キャットファイトの女闘士たち、美人科学者、ロボット看護婦、子供を生めるアンドロイドなどのひしめく世紀末の動物園なのだ。

水野は、おたくの視点から東京を再構築する。ぎっしりと描きこまれたコマの一つ一つには、常に不都合な身の回り雑貨があしらわれていて、それについてのちょっとした解説が各ページの下に小さく入っている。これらの品々は物語とは無関係だから、脚注の解説はストーリーとは別に楽しむべきだ、という編集からの忠告は、水野の皮肉な姿勢を示唆する。水野のマンガは、キャラクターグッズのあふれる少女の個室を思わせながら、それを痛烈にパロディー化する。そうして、自分自身と読者を、「少女」の幼稚なナルシズムから引き離す。実際、個室の中にいる「かわいい無垢な私」の役を演じるのは、注射器と鞭をベッドの猫の横に常備する変態で薬物中毒の院長である。この女院長はベビーフェイスの巨乳で、いつも革のSMプレイスーツかセクシーなランジェリーに身を包んでいる。また、水野はオタク系エロ漫画をも嘲弄する。たとえば、水野のマンガに登場するほとんどの女性は、12歳の少女の顔に、プレイメイト級の乳房を持つ。こんな小児的な女性像と劇的なストーリー展開のコントラ





**Figure 4.23**  
Junko Mizuno  
*Pure Trance* (from page 5)  
『ピュア・トランス』(5頁より)  
1998  
Book (publisher: East Press)  
Courtesy East Press, Tokyo  
© 1998 Junko Mizuno

suit or in sexy lingerie, Mizuno also turns the table against erotic *otaku* comics. In fact, her drawing makes almost every woman in her comic look like a twelve-year-old with a Playmate's breasts; the contrast between this infantile figuration and the dramatic storytelling reverses the convention of *otaku* storytelling by emphasizing the absence of meaning.

The artistic productions of Aoshima, Takano, and Mizuno, all born in the mid-1970s, demonstrate the ingenious deployment of the visual vocabularies of the *otaku* and cute cultures in order to achieve a mastery over them. Aoshima and Takano create a positive pastiche out of heterogeneous resources, from the erotic *otaku* comic to the New Wave science fiction of the 1960s and 1970s, taking advantage of their positioning as postmodern urban "consumers" amalgamating sundry information and techniques. Mizuno creates the most complex recycling of kitsch, deconstructing male voyeurism, female narcissism, and the myth of the Japanese girl as consumer. By using cute figuration, she maintains her ironic distance and serious production.

In the *Superflat* exhibition, the works of Aoshima and Takano impressed many as feminine transformations of *otaku* fantasy. Aoshima's wall-size digital print, *The Red-Eyed Tribe* (2001), depicts an imaginary continent that appears to be both underwater and extraterrestrial, inhabited by sleek, red-eyed girls playing with serene reptiles. Takano's mural, *Universe Dream* (2001), presents naked adolescents swimming in a blue galaxy. Both embody a fantastic amalgam of innocence and eroticism, achieved, not

ストが、意味不在のおたく系物語の慣行を転倒させる。

70年代半ばに生まれた青島、タカノ、水野は、おたく文化と可愛い文化の視覚言語をコントロールするために、それらを巧妙に用いて作品を創出している。青島とタカノの場合、ポストモダンの都市型消費者という足場を有効に使い、さまざまな情報や技法を集積しながら、おたくのエロ漫画や60-70年代のニューウェーブSFなど広範囲に集材して肯定的な意味でのパステーション(模倣)をおこなう。水野の場合、最も複雑な形でキッチュを再生利用し、男性の覗き見、女性のナルシシズム、そして「日本の少女＝消費者」という神話を解体する。可愛い人物描写を駆使することにより、皮肉な距離感とシリアスな制作の両方が成立するのだ。

《スーパーフラット》展に参加した青島とタカノは、おたく的ファンタジーを女性風に変容させた作品で多くの評価を得た。青島が出品した壁画サイズのデジタルプリント作品《赤目族》(2001年)では、水中とも宇宙とも思われる架空の大陸を舞台に、静かな爬虫類と戯れる、赤目でしなやかな少女たちが描かれる。タカノの壁画《Universe Dream》(2001年)は、青い銀河を泳ぐヌードの少年少女が登場する。両作品とも、清純とエロチシズムをミックスしながら、単に皮肉な批判眼を介在させるだけではなく、日本のアニメ特有の快楽と異世界性を強調して、作品の幻想的ムードを達成させている<sup>143)</sup>。





**Figure 4.24**  
Junko Mizuno  
*Pure Trance* (from page 63)  
『ピュア・トランス』(63頁より)  
1998  
Book (publisher: East Press)  
Courtesy East Press, Tokyo  
© 1998 Junko Mizuno

through a merely ironic criticism, but through the heightening of pleasure and otherworldliness typical of Japanese anime.<sup>43</sup>

My survey reveals the change that occurred in the reception of "cute" subculture between the 1980s and 1990s. Eiji Ōtsuka's critique of this subculture as purely consumerist was challenged by the artists' creative use of it. It must be noted that Ōtsuka's study treated the "girl" culture of the 1980s. Both popular cultural expressions and the public's relation to them drastically changed during the 1990s. Although the "girl" culture built around cute paraphernalia and the erotic figuration of the adolescent girl in *otaku* comics are qualitatively different, there is undoubtedly an increased communication between popular culture and art, causing mutual influence and modification of the two, and sometimes even the hybridization of both.

The art of the 1990s attempted to reflect reality by using artificial means that seemed opposed to it; or it practiced subversion of the dominant cultural categories in order to make a new creation. Tokyo Pop and Superflat attempted to do both. The subversion and transgression of boundaries are also achieved by female creators. Aoshima, Takano, Mizuno, and Hanayo exploit existing popular cultural forms and male assumptions about the "girl" to make a "cute" art that contains an awareness of its artificiality; while presenting personal visions, they also parody and disrupt the authority of the dominant form.

Murakami's construction of Tokyo Pop and Superflat as an aesthetic and a response to contemporary Japanese cultural conditions establishes a consistency and center in the heterogeneous development of Japanese art and popular culture. Not only creating a style that positively exploits the unique resource of Japanese artistic sensibility, Murakami tries to answer the problems concerning the Japanese postmodern condition, finding within its alleged lack of meaning potential resources of meaning. I hope that the genealogy of *kawaii* expression sketched herein recapitulates the process of the creative empowerment of Japanese art, in which artists accept Japan's postmodernity, only to find, in its "infantile" character and cultural marginality, the basis for a "future aesthetic."

以上の論考では、80年代から90年代にかけて可愛いサブカルチャー受容に起こった変化を辿ってみた。大塚英志の少女を純粋な消費者とみなすサブカルチャー批評は、アーティストの創造的なサブカルチャー援用によって批判的な修正を受けた。大塚が論評の対象としたのが、80年代の少女文化だったことを留意すべきだ。なぜなら、90年代には、ポップ・カルチャーの表現も、ポップ・カルチャーと大衆の関係も、劇的な変化を遂げたからである。可愛い小物雑貨が中心の少女文化と、少女をエロチックに描くおたく漫画とは性質の違うものではあるが、ポップ・カルチャーとアートとの間の交流が増したことに疑いの余地はなく、両者に相互影響と相互変容を引き起こし、また異種混合が起ることさえあった。

90年代アートは、現実に相反するかのように見える人工的手段を使って、現実を反映させようと試みた。あるいは、新たな創造のために、支配文化のカテゴリーを皮肉に脱構築した。東京ポップとスーパーフラットは、この両方の試みである。女性クリエイターたちもまた境界超越と境界侵犯を達成した。青島、タカノ、水野、花代は、既存のポップ・カルチャーの人工性を意識した可愛いアートを作るために、それらの形式と男性の持つ少女観を逆手に取った。また私的なビジョンを提示しながら、彼女たちは支配形式の権威をパロディー化し粉碎したのだ。

現代日本の文化状況に対する答えとして村上が構築した東京ポップとスーパーフラットの美学は、日本におけるアートとポップ・カルチャーの多彩な展開において、一種の整合性と求心力を生みだした。村上は日本独自の芸術感覚を肯定的に活用しただけではない。意味の不在が前提されている場所に潜在的な意味を見出した村上は、日本のポストモダン状況にまつわる諸問題に答えを出そうとする。以上のように、本論では可愛い表現の系譜を論じたが、それを通じて日本の現代美術における創造力発露のプロセスを回顧する手掛かりとなることを筆者は願うものである。なぜなら、このプロセスの中で、アーティストたちは日本のポストモダン性を受け入れ、その幼稚性と文化的周縁性が、「未来の美学」の基礎となることを知ったからだ。



## Notes

All translations from Japanese material are by the author.

1. Eiji Ōtsuka, *Shōjo minzoku-gaku: Seikimatsu no shinwa o tsumugu "miko no matsuei"* [Folklore of young girls: "Shamans' descendants" who create the end-of-the-century mythology] (Tokyo: Kōbunsha, 1989), pocketbook edition (1997); *Shōjo-tachi no "kawaii" tennō: Sabukaruchā tennō-ron* [The "cute" emperor of young girls: Subculture theory of the emperor] (Tokyo: Kadokawa Shoten, 2003).
2. Ōtsuka, *Shōjo minzoku-gaku*, 17–18.
3. Ibid.
4. Ibid., 74.
5. Ibid., 246.
6. Ibid., 247.
7. Ibid., 52–54.
8. Ibid., 20.
9. Ibid., 73–74.
10. Ibid., 247.
11. Ōtsuka, *Shōjo-tachi no "kawaii" tennō*, 53–55. The argument cited here was published initially as "Shōwa tennō no shi to 'tasha-sei'" [The death of Emperor Shōwa and "otherness"], *Shokun!* [You!], February 1999, and reprinted in this volume, an anthology of Ōtsuka's writings from 1988 to 2003.
12. Ōtsuka, *Shōjo minzoku-gaku*, 238–39.
13. Ibid., 249.
14. Tarō Chiezō's work resonates strongly with Ōtsuka's observation that the identification of the Rika doll with its "mother" and "baby sister," who possess the same face as hers, is actually replicated by young mothers and their children wearing dresses of the same "DC burando" (domestic designers' brands for young women; abbreviated from "Designers and Characters brands"). See Ōtsuka, *Shōjo minzoku-gaku*, 126–28.
15. Noi Sawaragi, "Roripoppu, sono saishōgen no seimei" [Lollipop, its smallest possible life], *Bijutsu techō* [Art notebook], no. 651 (March 1992): 86–98.
16. The special feature "Japan Today," in *Flash Art* 25, no. 163 (March–April 1992), included Alexandra Munroe, "Wandering Position: Conceptual Art in the Post-Hirohito Era," 71–74; Noi Sawaragi and Fumio Nanjō, "Dangerously Cute," 77–79; and Dana Friis-Hansen, "The Empire of Goods," 79–81.
17. Takayuki Kakei and Raita Kimura, interviewers and eds., "Shōjo-gaku nyūmon kōza: Otona no tame no Yoshimoto Banana" [An introduction to the study of girls: Banana Yoshimoto for grown-ups], *Days Japan*, September 1989, 99.
18. Ibid., 97; Hideto Akasaka, "Kodomo wa naze fukigen ka: Nara Yoshitomo no sekai" [Why are children unhappy?: The world of Yoshitomo Nara ], *Aera*, 22 February 1999, 55.
19. Kyōsuke Satomi, "Wakai josei no hāto o toraeru: 'Yoshimoto Banana' ninki no himitsu" [Her novels are gripping the hearts of young women: The secret of Banana Yoshimoto's popularity], *Shūkan jiji* [Weekly current events], 4 November 1989, 101; "Kairaku kaiga" [Pleasure painting], *Bijutsu techō*, no. 709 (July 1995): 26.

## 注

- (1)大塚英志『少女民俗学—世紀末の神話をつむぐ「巫女の末裔」』東京: 光文社, 1989; 文庫本版, 1997. 『少女たちの「かわいい」天皇—サブカルチャー天皇論』東京: 角川書店, 2003.
- (2)大塚『少女民俗学』17-18.
- (3)前掲書.
- (4)前掲書, 74.
- (5)前掲書, 246.
- (6)前掲書, 247.
- (7)前掲書, 52-54.
- (8)前掲書, 20.
- (9)前掲書, 73-74.
- (10)前掲書, 247.
- (11)大塚『少女たちの「かわいい」天皇』53-55. 本論で参照した議論の初出は、「昭和天皇の死と「他者性」」「諸君」1999.2; 引用は、1988-2003年に発表された論文を再録した同書に基づく。
- (12)大塚『少女民俗学』238-39.
- (13)前掲書, 249.
- (14)大塚は、『少女民俗学』(126-28)で、リカちゃんのママや妹が、リカちゃんとはほとんど同じ顔をしているように、若い母親たちが子供とお揃いのDCブランドに身を包んでいることを指摘しているが、太郎千恵蔵の作品はこういう状況を反映している。
- (15)榎木野衣「ロリポップ、その最小限の生命」『美術手帖』651号1992.3: 86-98.
- (16)特集「今日の日本」『フラッシュ・アート』1992.3-4. 所収論文は、アレクサンドラ・モンロー「ワンダリング・ポジション—裕仁以後のコンセプチュアル・アート」71-74, 榎木野衣&南条史生「危険なまでにキュート」77-79, テーナ・フリース＝ハンセン「商品の帝国」79-81.
- (17)掛井孝之&木村雪太(取材)「少女学入門講座—大人のための吉本ばなな」『DAYS JAPAN』1989.9: 99.
- (18)前掲書, 97; 赤坂英人「子供はなぜ不機嫌か—奈良美智の世界」『アエラ』1999.2.22: 55.
- (19)里見恭助「若い女性のハートをとらえる—「吉本ばなな」人気の秘密」『週刊時事』1989.11.4: 101; 「快楽絵画」『美術手帖』709号1995.7: 26.
- (20)「吉本ばななと新『私』」『アクロス』1989.7: 19-21; 里見, 102; 『奈良美智の世界』.
- (21)『奈良美智の世界』.
- (22)小説家で評論家中村真一郎は、「なぜアメリカで爆発の人気—吉本ばななの『キッチン』」『週刊新潮』1993.2.11:3で、吉本の小説『キッチン』は子供の落書きのように現代人の孤独をシンプルな言語で描写し興味深いと述べている。また「奈良美智の暗黒少女隊」



20. "Yoshimoto Banana to shin 'watashi'" [Banana Yoshimoto and the new type of "I"], *Akurosū/Across*, July 1989, 19–21; Satomi, 102; Akasaka.

21. Akasaka.

22. The novelist and critic Shin'ichirō Nakamura is quoted as saying that Yoshimoto's novel *Kitchen* is interesting because it depicts the loneliness of contemporary individuals in simple language, like that of children's doodles. See "Naze Amerika de bakuhatsu-teki ninki: Yoshimoto Banana no *Kitchin*" [Why is it explosively popular in the United States?: Banana Yoshimoto's *Kitchen*], *Shūkan Shinchō* [Weekly Shinchō (New trends)], 11 February 1993, 3. See also "Nara Yoshitomo no ankoku shōjotai" [Yoshitomo Nara's dark army of girls], *Geijutsu Shinchō* [Arts Shinchō], January 1994, 108.

23. Tōji Kamata, "Kazoku no shōzo: Ketsujo to fuyū no bigaku" [Portrait of a family: The aesthetics of lack and floating], *Shūkan dokushojin* [Weekly book-readers], 5 June 1989, 1–2.

24. Ryū Murakami, "Yami to shi ni fureru dokuji no kozumikku kankaku: Yoshimoto Banana ni shishitsu o kanjiru" [The unique cosmic feeling that encompasses darkness and death: I appreciate Banana Yoshimoto's talent], *Asahi jōnanu/Asahi Journal*, 5 July 1989, 12.

25. Shōji Fujita, "Yoshimoto Banana 'būmu' no shūen?: Kūhaku no sedai no gisei no kodoku" [The end of the Banana Yoshimoto boom?: The fictive loneliness of the zero generation], *Sō* [Creation], March 1990, 41; Junko Sakai, quoted in "Imadoki no onna-tachi wa naze Yoshimoto Banana ni taburakasareru no ka" [Why are today's girls so much attracted to Banana Yoshimoto's novels?], *Gorō*, 23 February 1989, 48.

26. Ōtsuka, quoted in Kakei and Kimura, 99.

27. Ōtsuka, "Yoshimoto Banana-ron, arui wa kigō-teki na Nihongo ni yoru shōsetsu no kanōsei o megutte" [An analysis of Banana Yoshimoto, or concerning the possibility of writing a novel in a semi-otically structured Japanese language], *Bungakukai* [The literature world], December 1998, 326.

28. Ibid., 327–28.

29. Nobuyoshi Araki, *Zerokkusu shashin-chō/Xeroxed Photo Albums*, Araki Nobuyoshi shashin zenshū [The works of Nobuyoshi Araki], vol. 13 (Tokyo: Heibonsha, 1996), 90–107, 189.

30. Kōtarō Iizawa, quoted in Yukari Kawasaki, "Futsū no ima o toru onnanoko shashin būmu" [The boom of "girl's photography" that photographs the ordinary here and now], *Aera*, 9 September 1996, 51.

31. Takashi Murakami, "Super Flat sengen"/"The Super Flat Manifesto," "Sūpāfuratto Nihon bijutsu-ron"/"A Theory of Super Flat Japanese Art," in *Super Flat*, ed. Takashi Murakami (Tokyo: Madra Shuppan, 2000), 8–25.

32. Takashi Murakami, "Haikai kimi wa ikiteiru: Tokyo Pop-sengen" [Hello, you are alive: Tokyo Pop manifesto], *Kōkoku hihyō* [Advertisement criticism], April 1999, 58.

33. Ibid.

34. Hybridity is the third category in postcolonial theory that arises from a mutual influencing of the colonizer and the colonized. The latter's deliberate misinterpretation—"translation"—of the dominant culture to suit its own specific situation or purpose produces a new domestic culture that no longer belongs completely to the traditional one. See Homi K. Bhabha, *The Location of Culture* (London: Routledge, 1994), 38.

35. Gilles Deleuze and Félix Guattari, *Kafka: Toward a Minor Literature* (1975), trans. Dana Polan (Minneapolis: University of Minnesota Press, 1986), 26–27.

『芸術新潮』1994.1: 108も参照のこと。

(23) 鎌田東二「家族の肖像—欠如と浮遊の美学」『週刊読書人』1989.6.5: 1-2.

(24) 村上龍「闇と死に触れる独自のコスミック感覚—吉本ばななに資質を感じる」『朝日ジャーナル』臨時増刊号1989.7.5: 12.

(25) 藤田昌司「空白の世代の覆制の孤独—吉本ばなな『ブーム』の終焉!?」『創』1990.3: 41; 「今どきの女たちはなぜ吉本ばななにたぶらかされるのか」『GORO』1989.2.23: 48における堺順子の引用などを参照のこと。

(26) 大塚の引用は、掛井&木村, 99を参照のこと。

(27) 大塚「吉本ばなな論、あるいは記号的な日本語による小説の可能性をめぐって」『文学界』1998.12: 326.

(28) 前掲書, 327-28.

(29) 『ゼロックス写真帖—荒木経惟写真全集13』東京: 平凡社, 1996, 90-107, 189.

(30) 川崎由香利「普通の今を撮る女の子写真ブーム」『アエラ』1996.9.9: 51.

(31) 村上隆「Super Flat宣言」および「スーパーフラット日本美術論」『Super Flat』東京: マドラ出版2000, 4-5, 8-25.

(32) 村上隆「拝啓 君は生きている—TOKYO POP宣言」『広告批評』1999.4:58.

(33) 前掲書, 58.

(34) ホミ・K・バーバ『文化の場所』ロンドン: ルートレッジ, 1994, 38によれば、ハイブリッド(異種混合性)はポストコロニアリズム理論の第三カテゴリーで、植民者・被植民者間の相互影響から発生する。後者が、自らの状況や目的に合わせて、支配文化を故意に誤訳—つまり「翻訳」—することで、完全には伝統に帰属しない、新たな現地文化が生産される。

(35) ジル・ドゥルーズ&フェリックス・ガタリ『Kafka: pour une littérature mineure』(1975); テーナ・ポーラン英訳ミネアポリス: ミネソタ大学出版, 1986版より引用、訳出(p. 26-7).

(36) 村上隆「拝啓 君は生きている」58.

(37) ローレンス・グロスバーク(編)「ポストモダニズムとアーティキュレーション(接合)について—スチュアート・ホールとのインタビュー」, デヴィッド・モーレイ&クアンシー・チェン(編)『カルチュラル・スタディーズ』ロンドン: ルートレッジ, 1996, 143-44に所収.

(38) 村上隆「東京ガールズブラボー」『TOKYO GIRLS BRAVO』展覧会カタログ, 埼玉: ヒロポンファクトリー, 1999, 6-7. 1999年の同展成功を受けて、続編がニューヨークのマリアン・ボースキー画廊で2004年2月6日-3月13日に開催された。出品作家は、東京展出品の青島千穂、藤本昌、タカノ綾のほかに、新たに坂知夏、稲田由美子、岩岡寿枝、笠原梨絵子、工藤麻紀子、國方真秀未、佐藤玲が参加した。

(39) ドナ・J・ハラウェイ「サイボーグ宣言—20世紀後期の科学技術と社会主義フェミニズム」(1985); 再録『猿と女とサイボーグ—自然の再発明』ニューヨーク: ルートレッジ, 1999版から引用・訳出(p. 154).



36. Takashi Murakami, "Haikai kimi wa ikiteiru," 58.

37. Stuart Hall, in Lawrence Grossberg, ed., "On Postmodernism and Articulation: An Interview with Stuart Hall," in *Cultural Studies*, ed. David Morley and Kuan-Hsing Chen (London: Routledge, 1996), 143–44.

38. Takashi Murakami, "Tokyo gāruzu burabō"/"Introduction," trans. Midori Matsui, in *Tokyo Girls Bravo*, exh. cat. (Saitama: Hiropon Factory, 1999), 6–7/9. A sequel to the successful exhibition of 1999 was held at Marianne Boesky Gallery (6 February–13 March 2004), with a new roster of artists, including Chinatsu Ban, Yumiko Inada, Hisae Iwaoka, Rieko Kasahara, Makiko Kudō, Mahomi Kunikata, and Rei Satō, joining the original participants Chiho Aoshima, Aki Fujimoto, and Aya Takano.

39. Donna J. Haraway, "A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century" (1985), reprinted in Donna J. Haraway, *Simians, Cyborgs, and Women: The Reinvention of Nature* (New York: Routledge, 1999), 154.

40. Ibid.

41. Aya Takano, *Space Ship EE* (Saitama: Kaikai Kiki, 2002).

42. Junko Mizuno, *Pyua toransu/Pure Trance* (Tokyo: East Press, 1998).

43. Lennox Stevens, "Superfreaky!," *Entertainment Today*, 23–29 March 2001, 6; Susan Kendal, "Chiho Aoshima: Oops, I Dropped My Dumplings," *Artext*, May–July 2001, 41–42.

(40)前掲書.

(41)タカノ綾『Space Ship EE』埼玉:カイカイキキ, 2002.

(42)水野純子『ピュア・トランス/Pure Trance』東京: イーストプレス, 1998.

(43)レノックス・スティーブンス「スーパーフリーキー!」『エンターテインメント・トゥデイ』2001.3.23-29: 6; スーザン・ケンダル「青島千穂—あら、おだんご落としちゃった」『アーテクト』2001.5-7: 41-42.







# INTRODUCING LITTLE BOY

## 《リトルボーイ》を紹介します

Alexandra Munroe

アレクサンドラ・モンロー

(訳 梁瀬薫・ホイル治子)

On a blistering July morning in Tokyo recently, I took the subway to Akihabara, the discount electronics district that in recent years has become a center for *otaku* display and consumption. With hundreds of stalls lining the blackened arcades under the train tracks and shopkeepers hawking their goods and prices over the roar above, Akihabara at first glance feels like a city quarter arrested, almost nostalgically, in Japan's postwar era. Structurally, little has changed since the old JR station traversing the burned plain between downtown Tokyo and the imperial palace became the haven, in the late 1940s and 1950s, for the Japanese *yami-ichi* (black market) trade in radio parts. Then, as now, housewives, Koreans, and American servicemen browse and haggle for the latest gadgets—new, used, or in-between—which have evolved over the decades from Sony transistors and color TVs to PlayStations and robotics kits. In this dank, village-like space where the culture of an off-price marketplace appeared to have changed so little, my senses gradually focused on the bright, flat cartoon imagery of exploding mushroom clouds, fantastic mutant monsters, and baby-faced, cyborg heroines that now dominated

うだるように暑い七月のある朝、地下鉄で秋葉原に向かう。近年、電気の街・秋葉原は、おたく文化の街と化している。何百もの店が高架下の煤けたアーケードに並び、頭上を通過する電車の轟音に負けじと店員たちが商品名や値段を連呼して客寄せしている。ふと終戦直後の日本に戻ったような、ここだけ時間が止まってしまったかのような感覚に襲われる。構造上、東京の下町から皇居にかけて広がった焼け跡に、現在のJR駅を中心としてラジオ部品の闇市ができた1940年代半ばから50年代と何ら変わるところはない。今も昔も、主婦や韓国人、アメリカ兵たちが最新の電器製品を求めて秋葉原に足を運び、新品や中古の商品を漁ったり値切ったりしている。この数十年で変わったのは、売れ筋商品が当時のソニーのトランジスターラジオやカラーテレビからプレイステーションとロボット製品へと変わってきたことだけ。バーゲン精神が今も旺盛なゴミゴミした村のような場所を歩くと、壁面大のプラズマスクリーンや新作ビデオの宣伝ポスター、あるいは石畳の路地に散らばるインターネットのゲームサイトのビラが視野に飛び込んできて、そこに描かれたキノコ雲

Figure 5.1  
Akihabara  
秋葉原  
Photo: Hideyuki Motegi





**Figure 5.2**

Takashi Murakami's *shokugan* figure Miss ko², found in an Akihabara shop

秋葉原の店頭で見つけた村上隆の食玩フィギュア Miss ko²

Photo © 2004 Gabriel Salzman

the graphics projected on wall-size plasma screens, the posters announcing new video releases, and the handbills for Internet game sites strewn along the cobbled alleys. In the impoverished yet vital post-war spectacle of Akihabara, the visual narratives of manga, anime, and videogames have turned atomic war, ecological havoc, and Lolita-like sexual fantasy into the themes of a dense and interconnected world of media, entertainment, and consumption. Here, the fabulous displays and spinning energy of Japan's popular culture have emphatically eclipsed banal reality.

Halfway down the busiest arcade, I entered a tiny shop that specialized in figures—miniature plastic renditions of characters that star in the hundreds of quasi-underground cartoon productions and publications that are the stuff of *otaku* life. The store was crowded with punkish-looking teenagers, distinguished as a tribe by their dyed and spiked hair and backpacks decorated with dangling figures of their favorite anime and manga characters. Milling among the stacks of crammed and locked vitrines, I came upon figures of sleek, masked fighters in red and silver body-armor posed with fists raised to strike; winged and fanged reptilian creatures with fierce, blood-shot eyes; and a doe-eyed, green-haired girl in a mini-skirted school uniform encased in a plastic sheath emblazoned with "To Heart Collection Figure." Nestled among this menagerie, I spotted the object of my search—Miss ko², a secret-agent character dressed as a buxom, blonde waitress, beckoning with stupefied, super-big eyes (fig. 5.2). The figure is packaged by Kaiyōdō, Japan's largest manufacturer of plastic miniatures, and sold as part of a *shokugan* (literally, "food toy") series called "Takashi Murakami's Superflat Museum," one of several Superflat *shokugan* series designed by Murakami and featuring Miss ko². Small plastic toys packaged as accompaniments to candy and chocolate, *shokugan* have attained widespread commercial success, and Murakami's various *shokugan* series are part of this phenomenon. Other products in the "Superflat Museum" series are "Strange Melting DOB," a multi-eyed head with Mickey Mouse ears and a ghoulish, menacing smile; and "Inochi" (Life), an aluminum skeleton whose flesh seems to have liquefied from heat, with a triangular robot's head and tiny, bright green eyes. That this fanatics' den could house such

やミュータントの怪獣、童顔のサイボーグ・ヒロインなどのカラフルでフラットなマンガ的イメージへと、感覚の焦点が徐々に定まっていく。秋葉原の貧しいながらも活気あふれる戦後そのものの光景においては、マンガとアニメ、ビデオゲームのイメージと物語を舞台として、核戦争、環境破壊、ロリータ風の性的ファンタジーが、メディアと娯楽と消費という三角デルタの一大テーマになっている。そして、ポップ・カルチャーの目も眩むような過激なイメージと渦巻くエネルギーが陳腐な現実をすっかり覆い隠してしまう。

ひときわ人込みの多いアーケードの途中小さなフィギュア専門店に立ち寄ってみる。「フィギュア」とは、おたくライフに欠かせず、仲間内しか知らない何百ものアニメ作品やマンガ雑誌に登場するキャラクターをかたどったプラスチック製人形。店はパンクのような格好をした十代の若者たちで一杯だが、染めたり先を尖らせたヘアスタイルや、お気に入りのマンガやアニメのキャラクターのフィギュアのぶらさがったバックパックから、おたく族だとすぐに分かる。ぎっしりと商品が詰め込まれ鍵のかかった何段ものガラスの陳列ケース、その間をあてもなく歩いていると、赤と銀のボディースーツを着て拳をかざすかっこいい仮面のファイター、獐猛に血走った目をした翼と毒牙のある爬虫類の生物、あどけない目をしてミニスカートの制服を着た緑の髪の少女など、いろいろなフィギュアが目につく。この美少女フィギュアのパッケージには《To Heartコレクションフィギュア》と商品名が入っている。これらの大量のフィギュアの中に、目当ての品、Miss ko² (fig. 5.2)を見つけた。Miss ko²は、特大のバッチリとした目の金髪で豊満なウエイトレスの格好をした諜報員。フィギュアでは日本一を誇る海洋堂が制作し、《村上隆のスーパーフラットミュージアム》と題した食玩シリーズの一部として売り出された。《スーパーフラットミュージアム》シリーズはいくつかエディションがあり、Miss ko²は村上製食玩に不可欠なキャラクターだ。食玩とはチョコレートやガムなどお菓子のオマケで、近年広く人気を獲得して驚異的な売り上げを誇っている。村上の食玩シリーズもこの市場動向に連動したもので、食玩になったフィギュアにはミッキーマウス風の耳とたくさんの



a plethora of objects designed by one of Japan's most internationally acclaimed artists offered a clear signal that the conventional distances between contemporary art and mass consumer culture, between the strategies of new artistic styles and subversive social movements, and between the seemingly cute and the historically traumatic have collapsed.

Takashi Murakami is at the nexus of this bizarre conflation. The miniature Miss ko<sup>2</sup>, the artist's take on the type of hypersexualized anime character favored by *otaku*, was originally included as the "free toy" in a *shokugan* set sold cheaply at Japan's ubiquitous convenience stores; now the figure was tagged with a 2940-yen (approximately \$28) label in the Akihabara arcade shop. In 2003, the six-foot fiberglass original sold at Christie's, New York, for \$567,500. In Murakami's work, all opposites are pushed to their extremes—the infantile toward the libidinal, the seductive toward the terrifying, the kitschy toward the unimaginably gorgeous. In his paintings and sculpture, the graphic devices, visual imagery, and disturbing ambiguities of the candy-coated apocalyptic themes that so pervade postwar and contemporary Japanese cartoon arts bridge a divide that Roy Lichtenstein, Andy Warhol, and Jeff Koons could only dream of traversing. Murakami does not merely appropriate the manga- and anime-based worlds of *otaku* subculture; he operates within them. His lushly bright, mutant characters, all of which have names, are coveted by convenience-store consumers as much as they are sought after by the international art community.

What marks Murakami as both so crucial and controversial a force is his position as both mirror and critic of the cultural, political, social, and economic trends that have given rise to Japan's *otaku* subculture and its related Neo Pop movement in contemporary art. *Little Boy: The Arts of Japan's Exploding Subculture* invites the artist into the museum to demonstrate his vision of Japan today. This is the reverse of normal procedure, in which academically trained curators shape the cultural discourse; here, Murakami presents us with his views from within the national psyche. We follow and resist him, veering between feelings of bafflement, exhilaration, and emptiness.

目がある、歯をむき出して不気味に笑う Strange Melting DOB、熱で液化したような肉体にロボット風な三角頭をして小さな緑の目が光るアルミの骸骨Inochiがある。最も国際的に評価されている日本のアーティストがデザインしたフィギュアがこんなおたくの巣窟に並べられているという事実は、現代美術と大量消費文化、新しいアート戦略と破壊的な社会運動、見かけは可愛いものと歴史的なトラウマというそれぞれの間に横たわっていた距離が崩壊してしまったことをはっきりと示している。

村上隆はこの不思議な融合の中心にいる。ミニチュアのMiss ko<sup>2</sup>はアニメのキャラクター風の美少女フィギュアを村上が翻案したもので、もともとは食玩だから日本中どこにでもあるコンビニエンス・ストアでお菓子を買えばオマケとして入手できたものだった。それが今では秋葉原のおたくショップに並べられ、2940円の値札が付いていた。ファイバーグラス製で身長180センチのオリジナルは、ニューヨークのオークション会社クリスティーズで2003年に約5600万円で落札された。村上の作品世界では、幼児性は性欲へ、魅惑性は恐怖へ、キツチュ性は想像を絶するほど豪華な方へと、すべてが相反する方向へギリギリにまで極限化される。戦後日本のマンガ・アニメ芸術に特徴的なグラフィック趣向、イメージ作り、口当たりよく包まれた黙示録的テーマの当惑させるような曖昧な表現を自らの絵画・彫刻作品で用い、村上はアートとポップ・カルチャーの間にあるギャップを易々と乗り越えてしまった。これはポップの大御所たるロイ・リキテンスタイン、アンディー・ウォーホル、ジェフ・クーンズには夢見るだけで実現できなかったことだ。村上は、おたくサブカルチャーのマンガやアニメをもとにした世界を単に借用しているのではなく、自らその真只中に入っているのだ。それぞれ名前がつけられた凝った色鮮やかなミュータントのキャラクターたちは、海外の美術界のみならず、こうしてコンビニのお客にとっても魅力的な存在となった。

村上がきわめて重要なのは、また彼が論争的となるのは、日本のおたくサブカルチャー、およびそれに関連して起きた現代美術のネオポップ運動の背景にある文化・政治・社会・経



---

*Little Boy* is the final installment of Murakami's *Superflat* trilogy, a series of exhibitions he has organized since 2000 that have explored the origins of contemporary Japanese art and its fluid exchange with the realms of manga and anime. This trilogy has aimed to articulate a visual logic for the originality and eccentricity in Japanese art based on the consistent use of devices from cartoons and comics that summon a supernatural realm—a world of beauties, monsters, paradise, and hell—that stands in opposition to the naturalism worked out with such scientific sophistication in the European tradition. According to Murakami's *Superflat* thesis, brilliant color, planar surfaces, stylized features, and the absence of illusionistic space define a lineage in Japanese art that links Rinpa screens to *ukiyo-e* woodblock prints to early modern *Nihonga* painting, and ultimately to postwar manga and anime. In the earlier *Superflat* (2000–01) and *Coloriage* (Paris, 2002) shows,<sup>1</sup> Murakami argued his thesis largely through formal comparisons of decorative patterning in work by Yoshitomo Nara, Chiho Aoshima, and other emerging Neo Pop artists, juxtaposed against the works of manga and anime design icons like Yoshinori Kanada (whose 1979 *Galaxy Express 999* is an anime classic) and Shigeru Mizuki (whose 1965 *Hakaba no Kitarō* was a long-standing manga hit).

Basic to Murakami's *Superflat* "installation" of contemporary Japanese art is the radical interconnection and lack of distinction between Japan's fine and popular arts. In the West, an entire field of the humanities and museology itself are predicated upon the value differences between "high" and "low" culture, "unique" and "reproducible" articles, and "Art," "craft," and "commodity." Although postmodernism has challenged and disrupted these conventional divisions, they remain fundamental to the history and culture of Euro-American art. Drawing upon revisionist studies of Japanese art history, Murakami claims that these distinctions never existed in premodern Japan. Indeed, as the art historian Noriaki Kitazawa has argued in a series of influential books,<sup>2</sup> the very term and concept of *bijutsu* (fine arts) was constructed in 1873 as part of the modernization program instituted by the Meiji

的動向を反映かつ批評する村上の立場による。  
《リトルボーイ:爆発する日本のサブカルチャー・アート》展では、村上を美術館という場に招き、現在の日本についての自らの考えを提示してもらう。これは、学究的な学芸員が文化的論点を形成するという通常の形態とは逆のものになる。本展では、村上が日本人心理の内部から自身の考えを展覧会を訪れる人々に紹介する。私たちは彼の思考の道筋をたどりながら、また彼の考えに抵抗しながら、困惑や興奮や空虚の交錯する体験をすることになるだろう。

---

《リトルボーイ》は村上のスーパーフラット三部作の最後を飾る展覧会となるが、2000年に始まった同展シリーズは、現代日本美術の基底を探り、アートとマンガ・アニメ世界とのダイナミックな交流を考える試みである。マンガ・アニメの視覚論は、美少女や怪獣、地獄、極楽の世界などの超自然の領域を召喚するが、これは西欧文化の底流にある科学精神に満ちた自然主義の対極にある。この視覚論理をもとに、日本美術の独自性と奇抜性を一つの視覚論理として考察することがスーパーフラット三部作の目的だと言える。村上のスーパーフラット論によると、琳派の屏風から木版浮世絵、そして初期日本画、さらには戦後のマンガ・アニメにいたる日本美術の系譜は、鮮やかな色使い、平坦な表面、様式化された表現、イリュージョン性の乏しい奥行きのない空間性によって定義される。《スーパーフラット》第一回展(2000-01年)や、第二回展にあたる《ぬりえ》展(2002年)では<sup>3</sup>、古典アニメ《銀河鉄道999》(1979年)のアニメーター金田伊功やマンガの長期ヒット作品《墓場の鬼太郎》(1965年)の作者、水木しげるの代表作と並列した奈良美智や青島千穂などネオポップ作家の作品中の装飾的パターン化を形式的に比較することで、村上は自論を主張した。

現代日本美術のスーパーフラットを論じる村上の原点となるのは、日本では「ファイン・アート＝美術」と「ポピュラー・アート＝大衆芸術」が相互に関連していて区別がないという事実である。西洋では、人文科学や美術館学全般は文化のハイとロウ、作品の唯一性と複製性、そして芸術と工芸と商品の間の価値の



government (1868–1912) to bring Japan to parity with the West in all arenas of national display. Prior to this curious import, “art” was produced and consumed as either craft, decoration, or tool for ritual. In an effort to reconstitute this non-hierarchy, Murakami has proposed the concept of Superflat to explain and validate the enormous appreciation of manga, anime, videogames, and related popular and subculture arts in Japan. If the avant-garde movements of the 1960s like Neo Dada and Conceptualism aimed to tear down the boundaries between art and everyday life, transforming common objects into subjects of contemplation, Murakami's Superflat program aims to explode the enduring Western-art boundaries between art and the mass media of comics and cartoons. His is a stronger assault than Andy Warhol's Pop Art, which lifted commercial products like Brillo boxes and advertising mediums like silkscreen from the supermarket and street billboard to the gallery and museum. Murakami's thrust goes the other way, extending the concept of “fine arts” into the gigantic, global marketplace of TV, comic books, videogames, fashion, and the Internet.

Like earlier radical artists who advocated the mining of indigenous sources to refute the perception and practice of a “derivative” Japanese modernism—such as Tarō Okamoto, who invoked the primitivism of prehistoric Japanese art in the 1950s, thus informing the raw energy of Tokyo's Anti-Art movements—Murakami seeks to wrest Japan from the banality of a copy-culture. This may seem a challenge, as Japan's popular arts beg to be distinguished from their direct American precedents. While Murakami acknowledges the pervasiveness of Walt Disney cartoons and Robert Heinlein's science fiction in the development of postwar Japanese comics and animation, he understands that their styles have been co-opted and applied to a very different cultural narrative. Likewise, the imagery of what he calls Japan's “post-Pop Art” has virtually no resonance with the sophisticated irony of American Pop Art. The difference lies, as will be discussed, in how Japanese artists have infused their works with the imagination of subculture, an imagination that embraces and reshapes half-forgotten memories into the technicolor fantasies

違いにもとづいて成立している。ポストモダニズムが異議を唱え、このような伝統的な区分を中断したものの、これら区別はまだまだ欧米の美術史や美術界ではやはり基礎となっている。最近の日本美術史研究で盛んな見直し論を引き合いにし、村上は近代以前の日本にはこれらの区分が存在しなかったと主張する。確かに、美術史家・北沢憲昭が影響を及ぼした一連の研究で主張するように<sup>20</sup>、そもそも「美術」という言葉と概念が作られたのは、明治政府の近代化政策の一環として西欧諸国にならって万国博覧会に参加した1873年だったという。この奇妙な輸入式造語が出来る以前の日本では、後に美術と呼ばれることになるものは工芸、飾り、あるいは儀式具として生産され消費されていた。近代以前のヒエラルキーのない世界観を取り戻すべく、村上は「スーパーフラット」の概念を使い、日本においてマンガ、アニメ、ビデオゲームやそれらに関連するポップ・カルチャー、サブカルチャーが高い評価を得ている現象を説明し、その意義を検証しようとしたのである。ネオダダやコンセプチュアリズムなどの1960年代の前衛運動がありふれた日常品を考察の対象にして芸術と日常生活の間にある境界を打破しようとしたとすれば、村上のスーパーフラット論は西洋文化に根強い純粋芸術とマンガ・アニメという大衆メディアとの境界を打破することを目指している。洗剤ブリロのような商品、あるいはスーパーマーケットや街頭の看板などの広告媒体を画廊や美術館に持ち込んだアンディー・ウォーホルのポップ・アートに比べ、村上の戦略はより強い襲撃である。村上の主眼は、テレビやマンガ本、ビデオゲームやファッション、そしてインターネットという巨大な世界市場に向けて「美術」のコンセプトを広げること、ウォーホルとは正反対の方向へ向かったことになる。

「模倣的」とされる日本のモダニズムの理論と実践を論破するために土着の文化起源を探究することを提唱した革新的な芸術家の一人が岡本太郎で、彼は1950年代に縄文の原始主義を賛美し、60年代に展開された東京の反芸術運動の生々しいエネルギーを形成した。同様に村上の場合も、日本の陳腐なモノマネ文化から切り離そうとしている。しかし、日本の大衆芸術が先行するアメリカの大衆芸術との識別を必要としている以上、これは難題だと



of contemporary life.

As the final installment of the *Superflat* trilogy, *Little Boy* goes beyond the spectacular optics of Japan's popular culture to identify the terrifying fantasies of a graphic subculture centered on the imagery of atomic explosion and post-apocalyptic salvation, monsters born of radioactive mutations, and intergalactic warfare between mystically empowered Japanese and technologically advanced aliens. The title refers to the codename for the atomic bomb dropped on Hiroshima on August 6, 1945 by the American B-29 Superfortress *Enola Gay*, marking the first use of nuclear weapons in modern warfare (pl. 6). A second atomic bomb exploded over Nagasaki three days later, leading to Japan's final unconditional surrender on August 15. These events concluded the so-called Pacific War waged by Japan from 1931 as an instrument of imperialist expansion against countries in East and Southeast Asia, including China, and from 1941 against the United States and its allies.

To most Japanese, the term "Little Boy" conjures up memories of catastrophic defeat and represents a narrative of national humiliation. To Murakami, its meanings and imagery also suggest the culture and politics of infantilization. The Japanese people, in his view, have developed a dependency on the U.S. as "protector" and "superpower" that began with the American-led occupation (1945–51) and that continues to this day, resulting in a willful negation of both adulthood and nationhood. In other words, the Japanese have refused—or rather, *have been refused* the chance—to grow up. Murakami cites Article 9 of the American-drafted postwar Japanese constitution, which renounces militarism and bans the establishment of defense forces (pl. 8). Since the constitution was enacted at the outbreak of the Cold War, the security of Japan has been consigned to the U.S. The question posed is, how can a nation that cannot defend itself achieve "manhood"? The problem, Murakami suggests, is that Japan is mired in a state of disempowerment. "A pervasive impotence defines the culture of postwar Japan," Murakami remarks, "where everything is peaceful, tranquil, lukewarm. Our general removal from world politics and distorted dependence on the U.S. leaves us in a circumscribed, closed-in system, inhabiting

いえる。村上はウォルト・ディズニーのアニメやロバート・ハインラインのSF小説が戦後日本のマンガとアニメの発展に多大な影響を与えたことを認めつつ、ディズニーやハインラインの表現方法がまったく異質な文化の物語に吸収され、応用されていることを理解している。また、彼の称する日本の「ポスト=ポップ・アート」のイメージは、アメリカのポップ・アートの洗練されたアイロニーとはほとんど同調しない。その違いは後述のように、どのように日本のアーティストたちが自身の作品にサブカルチャーの想像力、つまりなかば忘れられた記憶を受け入れ、現代生活の鮮やかに彩られたファンタジーに作り変える想像力を自らの作品に注入しているという点にある。

スーパーフラット三部作の第三回展として、《リトルボーイ》では視覚に訴える展示にとどまらず、マンガ・アニメなどのグラフィック系サブカルチャーを中心に、原爆、黙示録的終末世界での救済、放射能で突然変異した怪獣、超能力を持つ日本人とテクノロジー万能の宇宙人の間でくりひろげられる宇宙戦争など日本のポップ・カルチャーにひそむ恐怖の空想物語を抽出する。本展タイトルは、米軍のB29爆撃機「エノラ・ゲイ」によって1945年8月6日広島(pl. 6)に投下された原子爆弾のコードネームに由来する。これは近代戦史初の核兵器使用だったが、その三日後に二つ目の原子爆弾が長崎に投下され、8月15日日本は無条件降伏した。この一連の出来事により、日本帝国が勢力拡大を目的に1931年から中国を含む東アジア・東南アジアを侵略し、1941年からは米国とその同盟国を相手にして戦った太平洋戦争に終止符が打たれた。

多くの日本人にとっては、「リトルボーイ」という言葉は悲惨な敗戦の記憶を呼び覚まし、国家の屈辱の物語を象徴する。しかし村上にとっての「リトルボーイ」の言葉とイメージ文化・政治の幼児化をも示唆する。彼の意見によると、日本人は「庇護者」や「超大国」としての米国に依存するようになったが、それはアメリカ主導の占領期(1945–51年)に始まり、今日まで続いている。その結果、日本は大人であること、国家であることを故意に忌避しているのだ。言い換えれば、日本人は成人することを拒否した、というよりはむしろ成人する機会を持つことを拒否されたといえる。村上は、



an Orwellian, science-fiction realm."<sup>19</sup> Thus *Little Boy* explores how cartoons and animation, which elsewhere are conceived as entertainment for children, have been appropriated by artists as a means of resolving the trauma of nuclear war, the devastation of defeat, and the unmoored, apolitical state that has emerged since. Focused often on apocalyptic imagery, with frequent references to atomic explosion and futuristic annihilation/salvation, the cartoons that dominate Japan's adult media and entertainment industries provide a screen that both exaggerates and diminishes real history, which they function to suppress. Stuck in a preadolescent fixation with the aesthetics of fantasy, Japan itself emerges as the ultimate "little boy" in Murakami's view.

Murakami's selection of TV and film animation for the exhibition *Little Boy* includes some of the best-known and popular anime of postwar Japan. To a remarkable extent, the imagery of atomic bombs, toxic wastelands, and mass destruction dominates these cartoon narratives. Whether or not the bomb itself is depicted, nuclear annihilation appears in a variety of displaced versions in much of postwar Japanese cartoon culture. In the 1970s TV series *Time Bokan*, each episode of time-machine travel and wacky "mecha-battles" concludes with a bright orange atomic explosion that wipes out the villains, who then re-appear unscathed in the following episode (pl. 3). The influential science-fiction anime series *Space Battleship Yamato*, also from the 1970s, is centered on interplanetary warfare in which Earth is threatened by futuristic nuclear bombs (pl. 27). Warfare between Earth and its space colony features in the series *Mobile Suit Gundam*, first broadcast in 1979, an exemplar of the "giant robot anime" genre that introduced the figure of the conflicted antihero, which would become pivotal in the anime of the next two decades (pl. 30). In the 1980s manga and anime film *Akira*, one of the greatest hits in anime history, Tokyo is obliterated by a human bioweapon, and a visceral spectacle of human destruction unfolds against a dystopian background of civil chaos, religious fundamentalism, and government oppression (fig. 5.3, pl. 18). Finally, *Neon Genesis Evangelion*, the cult anime of *otaku* first broadcast in 1995, chronicles the social and psycho-

アメリカが起草した日本国憲法、特に軍備を放棄し防衛力の確立を禁止した第九条(pl. 8)を引き合いに出す。憲法制定に冷戦勃発が重なったために日本の安全保障は米国に委ねられることとなったが、ここで自分で自分を守れない国家がどう大人でありうるのかという点が問題となる。村上によれば、問題の所在は日本が無力の泥沼に陥っていることにある。村上はこう言う。「インポテンツ(無力)の浸透が戦後日本の文化を定義します。何もかもが平和で、穏やかで、生ぬるい。世界政治全般からの撤退、米国への歪んだ依存は、私たちを囲い込まれて閉塞したシステムに閉じ込めます。そうして、私たちはジョージ・オーウェルの小説にあるような組織化され人間性を失ったSF的な世界に住むことになるのです」<sup>20</sup>。かくして日本以外では子供の娯楽にすぎないマンガ・アニメがいかにかアーティストの手段となって核戦争のトラウマ、敗戦の惨状、そこから生じた足元の危うい非政治的状況を解決するために使われているのかという点を《リトルボーイ》展は探求する。大人向けのメディア、娯楽産業を支配するマンガ・アニメには、原爆や人類の滅亡、救済など黙示録的なイメージが頻出するが、これらのマンガ・アニメは現実の歴史を誇張かつ矮小化するフィルターとして、歴史の記憶を押さえつける機能を果たす。村上の目から見た日本は、小学校高学年の子供のようにファンタジーの美学に固執して、究極の「リトルボーイ」だということになる。

《リトルボーイ》展で村上が紹介するテレビアニメや劇場アニメは戦後日本を代表する作品だ。意外なことに、原子爆弾、汚染された地球、大量破壊がストーリー設定の重要な要素になっている。原爆自体が描かれているかどうかにかかわらず、戦後日本のマンガ文化を見ると、核による滅亡が様々に形を変えて登場する。1970年代のテレビアニメ《タイムボカン》(pl. 3)は、タイムマシンによる時間旅行をメインのストーリーに、毎回メカ合戦が繰り広げられ、鮮やかなオレンジ色のキノコ雲が立ちのぼって悪玉が一巻の終わりとなるが、その悪玉は次回には何事もなかったかのように無傷で、また新たなストーリーが始まる。同じく70年代の多大な影響力をもつSFアニメ番組《宇宙戦艦ヤマト》(pl. 27)では、惑星間戦争が繰り広げられる中、地球が未来の核爆弾によっ



**Figure 5.3**  
 Scene from *Akira* (pl. 18)  
 《アキラ》(pl. 18)より  
 1988  
 © Mash-Room Co., Ltd., Tokyo. All Rights Reserved



logical disintegration wrought by an apocalypse that descends over a future Tokyo (pl. 33). Here, destruction settles not only on the material world, but on what anime expert Susan J. Napier suggests is "the inner world of the human spirit, which is shown as vulnerable, fragmented, and ultimately broken under the extraordinary weight of late-twentieth-century alienation."<sup>4</sup> In *Little Boy*, Murakami demonstrates how the national experience of nuclear disaster has created a graphic subculture obsessed with what has been termed the "postnuclear sublime...an exhilarating mixture of dread and desire."<sup>5</sup> While official discourse and historical documentation of the nuclear blasts in Hiroshima and Nagasaki were largely suppressed during the occupation, their effects on the nation's imagination are evident in the darkly spectacular pop-culture iconography of catastrophic explosions and social chaos. Perhaps such indulgence is a therapeutic response of Murakami's generation to the loss of power and expression; through fantasy, reality—or self-identity—is re-experienced.

In the related realm of fine arts, no better representation of the bomb's ghost can be found than in Murakami's series of paintings *Time Bokan*, named after the aforementioned TV series (pl. 4). Against a brightly colored, superflat background, a black mushroom cloud portrayed as a mouthless, mute skull rises dead-center, like a totem of death as figured by a child. The inherent threat of this image

て攻撃される。1979年に初放映された《機動戦士ガンダム》(pl. 30)では、地球連邦とスペース・コロニーの交戦を描き、巨大ロボット・アニメのスタンダードを画した。また、葛藤するアンチヒーローというコンセプトを先駆し、以後のアニメに重要な影響を与えた。1980年代を代表するマンガで劇場アニメ化もされた《アキラ》(fig. 5.3, pl. 18)は、アニメ史上最大のヒット作の一つ。東京は人型生物兵器により破壊され、政情不安、原理主義宗教、政府の弾圧といった暗黒の世界を背景に人類滅亡の真に迫ったスペクタクルが繰り広げられる。最後に1995-96年放映の《新世紀エヴァンゲリオン》(pl. 33)は、おたくを熱狂させたカルト的存在のアニメ番組。未来の第三新東京市は黙示録的危機に襲われ、社会と心理の崩壊が展開する。エヴァンゲリオンでは、物質世界のみならず「人間精神の内面世界」もまた破壊を免れない。アニメ研究の専門家スーザン・J・ネイピアはこう説明する。「それは傷つきやすく、バラバラで、20世紀後期をおおう疎外感の重圧を受けて究極的な破壊へ向かう」<sup>14</sup>。日本の被爆体験が、いかにグラフィック系サブカルチャーを「ポスト核の崇高(中略)、うきうきさせられるほどにミックスされた死と欲望」<sup>15</sup>へと駆り立てたのかを村上は《リトルボーイ》展で検証する。占領下の日本では、公式見解でも記録文書でも原爆についてほとんど触れないように圧力がかけられたが、広島・長崎の被爆が日本人の想像力に与えたはかり知れない影響は、



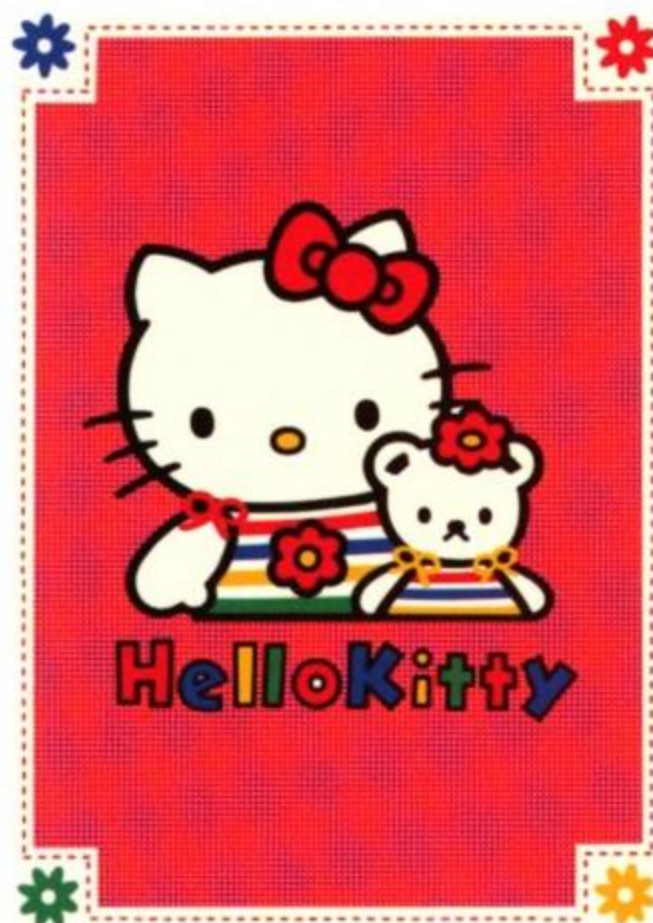
is then perversely revoked by its eyeballs, which are composed of wreaths of the multicolored, smiling flower-faces that brand Murakami's work. Here, Murakami quotes a famous and beloved children's cartoon in which the horror of national disaster and nuclear threat has become so abstracted, so "flattened" as to be rendered "cute." History, like all else in Japan's postmodern manga-anime aesthetic, is reborn as symbol rather than fact, as entertainment rather than documentary, and as Disney-like emotional denial rather than adult political rage. The rapid multiplication of viewpoints and their peculiar equivalence, positioning images of horror and cuteness on the same weightless plane, define the weird spectacle of lived cultural production presented in *Little Boy* and the particularity of Japan's postwar experience as compared, say, to Germany's. As Murakami recalls, his childhood response to seeing frequent representations of the bomb on Japanese TV was an ambiguous mixture of awe and remorse. "We thought, 'It's great! It's beautiful! The U.S. has big power!' But we also knew of the suffering [the bomb's] effects caused for the real lives of the Japanese people."<sup>6</sup> His generation, raised in the 1960s and 1970s, watched as the memory of war was subsumed into *kawaii* (cute) media culture; with *Little Boy*, Murakami states that his purpose is "to go back to the origin of our postwar trauma."<sup>7</sup>

Related to these narratives are Japanese *tokusatsu* (special effects) monster films, some of which feature creatures transformed by radiation. Perhaps the most famous example is Godzilla, the Tokyo-devouring monster who is awakened after eons of sleep beneath the sea by a hydrogen bomb explosion (pl. 7). His radiation-induced malformity and his nightly attacks on Tokyo, which reduce the city and its screaming population to ashes, became symbols of Japan's vulnerability and the essential state of terror felt in the postwar decades of the film's popularity. Monsters (and aliens) also populate the good-versus-evil TV action series *Ultraman* and *Ultraseven* (pl. 9), which first appeared in the mid-1960s, and monsters later became the world's most popular toy characters with the Pokémon (an acronym for "pocket monster") boom of the late 1990s. According to Noi Sawaragi, the monsters of postwar Japanese popular culture rise

壊滅的な爆発や社会不安を表現するポップ・カルチャーの陰惨なスペクタクルからも一目瞭然だろう。これほどまでに過激な破壊の様相は、村上の世代にとっては権力と表現の喪失に対する一種の心理療法なのかもしれない。つまり、ファンタジーを生きることによって、現実を、そして自分を再経験することになる。

現代アートの分野においては、村上の《タイムボカン》(pl. 4)ほど原爆の影を引きずっている作品はないだろう。この絵画シリーズは、前述のテレビアニメからタイトルを借用しているが、子供が描く死のトーテムを思わせるような口のない無言の骸骨の形をした真っ黒なキノコ雲が、鮮やかな色使いでスーパーフラットな画面の真ん中に描かれている。ところが、恐怖のアイコンを擲擲するかのように、村上はトレードマークのマルチカラーでにこやかに笑う花で花輪をかたどり眼窩に挿入する。村上は、国家の惨事と核の恐怖さえもが抽象化されべしゃんこにされてかわいいものに変えられてしまう子供向け人気マンガを引き合いに出す。マンガ・アニメの日本のポストモダン美学におけるすべてのものと同じく、歴史すらも、事実ではなく象徴として、記録ではなく娯楽として、成人の政治的憤怒ではなくディズニー風の感情的否定として再構成されてしまう。千差万別の見方が噴出して、しかもそれらがすべて等価に見なされるという奇妙な状況、その結果として恐怖のイメージと可愛いイメージが同一の無重力の平面上に並置されてしまうという文化の様相。このことは《リトルボーイ》展で紹介される、原爆を経験した文化的産物の不可思議なスペクタクルを説明するだけではない。戦後日本の敗戦経験を例えばドイツの敗戦経験に比べた時に見えてくる特殊性をも説明するのである。子供の頃日本のテレビ番組で頻繁に原爆の場面を目にしたが、それを見る度にスゴイと思うと同時に呵責の念にとらわれたと村上は回想する。「スゴイとか、キレイとか、アメリカは強いな、とか僕たちは思ったわけですけども、現実問題としては被爆して苦しんでいる人たちがいることも理解しているわけです」<sup>8</sup>。60年代から70年代にかけて子供時代を送った村上の世代は、戦争の記憶が可愛いメディア文化に取り込まれていく様子を目にした。《リトルボーイ》展の目的は、「戦後のトラウマの原点に立ち戻ること





**Figure 5.4**  
Hello Kitty  
ハローキティ  
1993  
Production design  
© 1978, 2005 SANRIO CO., LTD.

from the ooze of the contaminated Japanese landscape, embodiments of a deformed fury that are repeatedly subdued by alien super-beings.<sup>8</sup>

The monstrous abstraction of organic life also features in the works of Neo Pop artists such as Kenji Yanobe and Noboru Tsubaki. Yanobe emerged in the early 1990s with a series of motorized, car-like sculptures designed for self-preservation. Visitors could drive these vehicles around installations designed to evoke sites of nuclear and environmental devastation, places like Chernobyl that Yanobe calls "the ruins of the future." Like Murakami, he cites the abandonment and decay of Osaka's Expo '70—the World's Fair constructed to symbolize the economic and technological power and promise of Japan—as his generation's emblem of the "failed dreams of a nation."<sup>9</sup> And also like Murakami, Yanobe draws his imagery from Japan's postwar anime and monster-film culture, as in his *Foot Soldier (Godzilla)*, which is a self-defense vehicle in the form of the monster's lower body (pl. 25). Equally dark in his cartoonish renditions of global catastrophe is Tsubaki, whose large-scale sculptures envision

です」と村上は宣言する<sup>17</sup>。

原爆というテーマに関連して、日本が世界に誇る特撮怪獣物があり、その中には放射能によって突然変異した怪獣も登場する。一番有名なのがゴジラ(pl. 7)で、水爆実験によって海底での太古の眠りから目覚め東京を破壊する。放射能がもたらしたゴジラの異形、そしてゴジラに襲撃されて塵灰に帰した首都東京とその住民たちの逃げまどう姿は、ゴジラの人気が続いた戦後数十年にわたって日本人が感じた自国の脆弱さと恐怖の心理の象徴となった。60年代半ばから放映された善悪対決のアクション番組《ウルトラマン》と《ウルトラセブン》(pl. 9)にも怪獣(や宇宙人)が登場する。また、90年代後半に一大ブームとなったアニメ番組《ポケモン》によって、怪獣(モンスター)は世界で一番人気の玩具キャラクターになった。榎木野衣によると、戦後日本のポップ・カルチャーに登場する怪獣は、環境破壊された日本の汚濁から生まれ、宇宙からやってきたスーパーヒーローによって繰り返し打ち負かされる、異形の狂暴性の化身である<sup>18</sup>。

異常な形をした生命体の抽象作品は、ヤノベケンジや椿昇のようなネオポップ作家の作品にもみられる。ヤノベは自己保存を目的とした車型マシンのシリーズで90年代初期に登場した。観客はこれらのマシンを自ら運転して、ヤノベが「未来の廃墟」と呼ぶチェルノブイリのような原発事故や環境破壊の現場を模したインスタレーションの中を動き回ることができる。村上と同じくヤノベもまた70年万博からインスピレーションを得ている。経済力と技術力で国家の明るい未来を描こうとしたはずの大阪万博は、彼の世代にとってはむしろ見捨てられた跡地とそこに残された残骸が示すように「実現し損ねた日本の夢」の象徴にすぎなかった<sup>19</sup>。また、ゴジラの下半身を自己防衛車に仕立てた《Foot Soldier (Godzilla)》(pl. 25)からも分かるように、ヤノベもまた村上と同じく戦後日本のアニメや特撮などからイメージを借りている。椿昇もまた地球破滅の悪夢にマンガチックに取り組み、彼の巨大な彫刻(pl. 31)は、色鮮やかでゾッとするような奇怪なオブジェをもって、未来の変質された自然の腐敗合生物を作り出す。

村上の展覧会での「リトルボーイ」のイメージは、広島についての言及にとどまらず、日本



**Figure 5.5**  
Chinatsu Ban  
After Picking Up Panties  
Pick Up ぱんつ  
2002  
Acrylic on panel and Japanese paper  
194 x 130.3 x 3 cm  
© 2002 Chinatsu Ban/Kaikai Kiki Co., Ltd. All Rights Reserved



futuristic decaying amalgams of nature metamorphosed into bright, ghastly apparitions (pl. 31).

Images of “little boy” in Murakami’s exhibition go beyond references to Hiroshima to personify the characters that populate some of Japan’s most beloved anime and manga series. *Doraemon*, a long-running manga and anime series produced continuously since the 1970s, centers around Nobita, a hapless ten-year-old boy living in suburban Tokyo. Nobita’s guide in life is a futuristic cat-robot, Doraemon, whose various gadgets land the two in trouble in every one of the cartoon series’ two thousand episodes (pl. 14). Nobita is the ultimate loser, and his antics lead inevitably to failure and scolding. As popular in Japan as Charlie Brown is in the U.S., Nobita has become an emblem of boyish *kawaii* culture—sweet but pitiful. Other icons of Japan’s infantilized culture are Hello Kitty (fig. 5.4, pl. 17), coveted in every form by Japanese consumers from toddlers to grannies, and the hundreds of official local mascots known as *yuru chara* (pl. 32), made-up, merchandisable characters that represent specific regions. To Murakami, these and other images that populate mainstream mass culture are ubiquitous manifestations of a personification of Japan as “little boy,” a nation willfully susceptible to childish tastes and the feelings of safety they induce.

Artists who draw their visual effects from *kawaii* culture include Chinatsu Ban, Hideaki Kawashima, Yoshitomo Nara, Mahomi Kunikata, Chiho Aoshima, and Aya Takano (figs. 5.5, 5.6, 5.7; pls. 19, 22, 23, 24, 28, 29). In all of their works, *kawaii* elements—sweet, saturated color; cartoon-like forms; and over-scaled heads with wide eyes and baby faces—are subtly distorted to reveal sinister content, Disney-like paradisiacal realms devolving into zones of terror. Nara’s idiosyncratic sculptures and paintings of stunted children on the verge of harming themselves or others express the bewildered emptiness at the core of *Little Boy*’s thesis. In his popular compilation of crayon illustrations, *Slash with a Knife*, daggers hang over the head of a little girl with the message “Silent Violence”; elsewhere, an armless girl stalks a pencil-drawn horizon line asking, “Where do we go from here?”<sup>10</sup> As Nara has commented, “I’m not making art to give the viewer hope. I’m creating [for]

人に広く愛されるマンガ・アニメのキャラクターにも人格を与えてしまう。70年に始まった長期連載マンガとして、また現在二千話におよぶ国民的アニメ番組として親しまれてきた《ドラえもん》(pl. 14)の主人公は、東京郊外に住むドジな十歳の少年のび太。のび太を助けるために未来からやってきた猫型ロボットのドラえもんは毎回毎回とっておきの秘密道具を取り出すが、二人とも最後にはしっぺ返しを受けてしまう。のび太は落ちこぼれで、いろいろと失敗して叱られてばかり。米国のチャーリー・ブラウンに匹敵するほど人気者ののび太は、優しくてかわいそうな男児版かわいい文化の象徴でもある。日本の幼稚文化のもう一つのアイコンが《ハローキティ》(fig. 5.4, pl. 17)で、よちよち歩きの幼児からおばあちゃんまで年齢を問わず多種多様なキティグッズを愛用し、日本の消費文化に深く浸透している。また「ゆるキャラ」(pl. 32)と呼ばれるローカル製の公式マスコットも全国各地に存在する。村上にとってこのような大衆文化の主流にあるキャラクター類は、幼児嗜好に身をまかせ、そこに安心感を見出す「リトルボーイ」な日本をいたるところで示すものである。

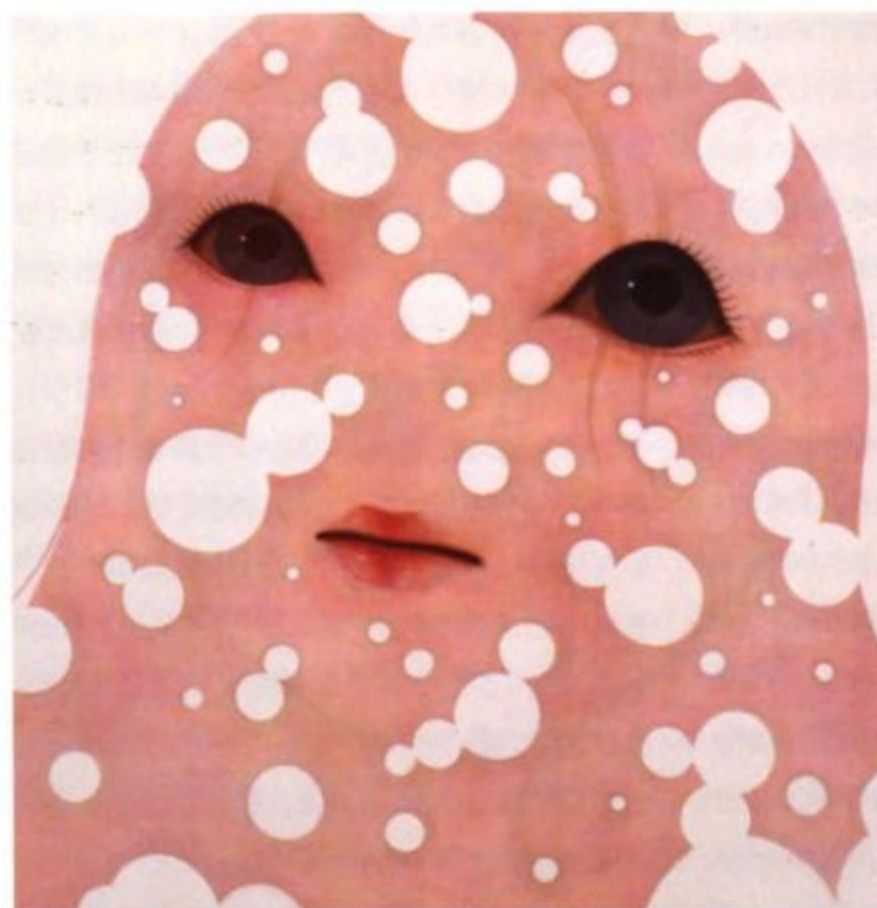
可愛い文化からビジュアル効果を借りているアーティストとして、坂知夏、川島秀明、奈良美智、國方真秀未、青島千穂、タカノ綾があげられる (figs. 5.5, 5.6, 5.7; pls. 19, 22, 23, 24, 28, 29)。彼らの作品に一貫している、彩度が高く甘い色、マンガ的フォルム、童顔で目のパッチリした大きな頭部などの可愛い要素は、微妙に歪められて邪悪な内面を現し、ディズニー風の楽園は恐怖地帯へと後退していく。奈良の特異な絵画・彫刻作品に登場する発育障害の子供たちは今にも自傷したり人を傷つけんばかりで、村上のリトルボーイ論の核心にある途方にくれた空虚さを示している。人気絶大な彼のドローイング集『Slash with a Knife』を開くと、ナイフの刃の下に立つ少女の絵に「Silent Violence」という言葉が書き込まれ、鉛筆描きの水平線を歩く腕のない少女は「Where do we go from here?」と自問する<sup>10)</sup>。奈良は言う。「僕は見る人に希望を与えるためにアートを作っているのではないのです。この無力な世代のために創っているのです。彼らのために表現し、叫び声を上げているのです」<sup>11)</sup>。



**Figure 5.6**  
Mahomi Kunikata  
*Sound of Body and Mind Freezing: The Story of Gyūi No. 1*  
コオリユクオト牛威の巻No.1  
2004  
Acrylic on canvas  
91 x 72.7 cm  
Courtesy Marianne Boesky Gallery, New York  
© 2004 Mahomi Kunikata/Kaikai Kiki Co., Ltd. All Rights Reserved.



**Figure 5.7**  
 Hideaki Kawashima  
*Worm-Eaten*  
 2004  
 Acrylic on canvas  
 116.7 x 116.7 cm  
 Courtesy Tomio Koyama Gallery, Tokyo  
 Photo: Yoshitaka Uchida/Nomadic Studio  
 © 2004 Hideaki Kawashima



this generation that has no power. I'm articulating or producing a scream for them."<sup>11</sup>

In *Little Boy*, Murakami sifts through *otaku* culture to realize the existential critique at its heart. *Little Boy* is the first *Superflat* exhibition to explicitly explore the phenomenon of *otaku*, not only as consumers and generators of new cultural forms but as the ambivalent foot soldiers of a subculture of resistance. Throughout his *Superflat* projects, Murakami has celebrated the use of *otaku*-esque subcultural representations and advocated "Poku" (pop + *otaku*) as a brilliantly original Japanese cultural product with global appeal. But *Little Boy* goes beyond a curatorial statement on contemporary Japanese art and its stylistic appropriation, parody, and/or subversion of *otaku* media. Dick Hebdige, in his cultural-studies classic, *Subculture: The Meaning of Style*, defines subcultures as pockets of resistance that operate against the bland hegemony of a culture's invisible and dominant ideologies. He explores how style, including modes of dress, speech, and consumption, serves to expose these invisible systems and so subvert them, opening them up for critique and transformation.<sup>12</sup> *Little Boy*'s notion of *otaku* fits this definition of subculture precisely.

An overwhelming segment of Japan's media and entertainment industries is devoted to manga, a ubiquitous medium that constitutes forty percent of

《リトルボーイ》展で、村上はおたく文化の核心にある実存的な批判を実現するためにおたく文化を転じてゆく。新しい文化形態の消費者や発生者としてのみならず、抵抗するサブカルチャーの流動的な歩兵としての「おたく」の現象を明確に考えるという点において、本展はスーパーフラット展の前二作とは決定的に異なっている。スーパーフラット三部作を通じて、村上は、広く世界にアピールできる日本のオリジナルな文化的産物としておたく的サブカルチャーの表象を効用することを称揚し「ポク」(ポップ+おたく)を提唱してきた。しかし《リトルボーイ》展は、現代日本美術とおたくメディアの様式的な借用・パロディー・破壊を検証するだけに留まっていない。ディック・ヘブディッジは文化研究論の名著『サブカルチャー—スタイルの意味』で、サブカルチャーとは文化に潜む主要イデオロギーの奮う無味乾燥な権力に反して行われる抵抗の孤立地帯のようなものと規定し、さらに服飾ファッション、言葉遣い、消費モードなどの「スタイル」が、どのように文化の不可視なシステムを露見させ、覆し、批判や変容の可能性を切り開いていくかを説明している<sup>12)</sup>。リトルボーイ論における村上のおたく観は、ヘブディッジによるサブカルチャー解釈にぴったりと符合する。

日本のメディア・娯楽産業におけるマンガ文化の占める割合は圧倒的である。マンガの普及度に目をみはるほどで、実に日本で出版されている書籍雑誌の40%をマンガが占める。またアニメには子供向けのもものと膨大な30歳以上の大人向けのものがあり、そのジャンルはファンタジー、SF、ロマンス、コメディ、ドラマ、エロ系など細分化している。しかしながら、日本では過去20年にわたり、マンガ・アニメの最も熱烈な消費者、つまりおたくは、常軌を逸した落ちこぼれとして侮蔑されてきた。つまり、おたくは大人になりきれず、まったく社会性を欠いた存在で、普通の人間には理解不可能な知識を膨大に蓄積して可愛い商品を偏愛するなど、きわめて個人的なサブカルチャーに取りつかれた人種というわけだ<sup>13)</sup>。また、おたくは社会的・経済的復興という国家事業のために自己犠牲を求める戦後日本国家が疎んできた、過激な個人主義への信奉とも関係している。



all books and magazines sold in Japan, and anime, whose genres—produced for both children and a huge over-thirty demographic—include fantasy, science fiction, romance, comedy, drama, and erotica. Yet within Japanese discourse, the most ardent consumers of manga and anime—*otaku*—have been vilified for two decades as deviant drop-outs obsessed with shifting fandoms in the manga and anime world, avidly unadult and unsocialized beings consumed with their private subculture of esoteric databases and *kawaii* products.<sup>13</sup> Significantly, *otaku* are also associated with the cult of radical individualism, shunned by the postwar Japanese state that advocated instead self-sacrifice to the national project of social and economic reconstruction. The *otaku* “problem” for society has drawn psychiatrists into the public debate more than ever before in the postwar period, with the prominent psychoanalyst Keigo Okonogi warning against “the great danger now represented by an entire generation of youngsters...who can no longer successfully make the transition between the fantastic world of videos and manga and the world of reality.”<sup>14</sup> These drifters are identified among the larger set of manga and anime consumers by their particular taste in monster and apocalypse films, and by their obsessive behavior in collecting plastic figures and other merchandise representing their favorite fictional characters. The psychiatrist Tamaki Saitō, who contributed an essay on *otaku* sexuality for critic Kaichirō Morikawa’s presentation for the Japanese pavilion at the 2004 Venice architectural biennale, *Otaku: Persona=Space=City*, argues that the fictional contexts within which *otaku* so naturally operate are part of “a highly developed media environment, where clear-cut dividing lines between reality and fiction no longer exist.” In his view, taking a *bishōjo* (pretty young girl) figure designed by model-maker Ohshima Yuki (pl. 20) as an object of erotic fantasy, or dressing up (costume play or “cosplay”) as this character, is just, well, normal “multi-oriented” behavior for obsessives that *otaku* “enjoy.”<sup>15</sup>

As *otaku* discourse in Japan has become increasingly associated with social deviance, *otaku* have assumed a political significance in the nation’s post-Hirohito world. Specifically, their emergence signaled a clear break with the politics of national

社会問題としての「おたく」は、精神科医まで議論に巻き込み、戦後史上稀な現象をひき起こした。たとえば精神分析の第一人者・小此木啓吾は、「今日の若者世代は大変な危機的状況に見舞われている(中略)彼らは、もはやビデオやマンガの空想世界と現実世界をきちんと見分けることが出来ないのだ」と警告した<sup>16</sup>。マンガ・アニメ愛好家の中でも、おたくは際立っている。ブラブラ遊んでいるタイプが多く、ジャンルのには怪獣物や黙示録物に異様な嗜好を示し、お気に入りの架空キャラクターのフィギュアや関連商品を取りつかれたように買い集める性癖がある。評論家・森川嘉一郎の企画で2004年ヴェニス建築ビエンナーレの日本館で開催された《おたく：人格＝空間＝都市》展のカタログに、論考「おたくのセクシュアリティ」を寄稿した精神科医・斉藤環は、おたくが虚構世界の中でとても自然に行動できるのは、「発達したメディア環境の内部にあって、もはや現実と虚構との間に単純な分割線を引くことはできない」からだと指摘する。斉藤の見解では、たとえば原型師・大嶋優木のデザインした美少女フィギュア(pl. 20)をエロチックな空想の対象としたり、コスプレ(「コスチューム・プレイ」の略)して美少女キャラクターになりすましたりするの、おたくが楽しむ妄想狂特有のきわめて正常な「多重見当識」的行動パターンということになる<sup>17</sup>。

日本におけるおたく論を見ると、おたくを社会の落ちこぼれとみなす論旨はいよいよ強まっているが、おたくの存在は昭和天皇崩御後の日本では一定の政治的重要性を持つようになってきた。特に、おたくの出現は、1945年の壊滅的敗戦から89年の天皇崩御にいたる時期を定義づけた国家アイデンティティをめぐる政治論理が確実に終わったことを告げたのだ。困難な被占領時代から高度経済成長期におよぶ日本の戦後は、驚くほど一貫した国家イデオロギーを示している。まず第一に、日本における帝国主義と軍国主義の台頭、そしてそこから派生した太平洋戦争は、明治時代に熱狂的に始まった日本の近代化・産業化政策から外れることになった逸脱行為であるという主張。この史観によれば、1945年8月の敗戦とそれに続く占領は、全体主義的支配からの解放、戦争で疲弊した経済の復興、国家の完璧な再建をもたらした。そして、64年の東京オ



identity that defined the period of catastrophic defeat from 1945 until Emperor Hirohito's death in 1989. Spanning the difficult years of the American occupation through the emergence of Japan's "economic miracle," the postwar era displayed a remarkably consistent national ideology. First, the rise of imperialism and militarism in Japan, and the Pacific War they led to, was represented as an "aberration" that had derailed the nation's modernization and industrialization programs, begun so zealously in the Meiji period. According to this history, August 1945 and the occupation that ensued brought liberation from totalitarian rule, recovery from a war-torn economy, and the absolute reconstruction of Japan itself. The Tokyo Olympics of 1964 and the aforementioned World Exposition of 1970 (*Expo '70*) were presented as symbols and evidence of Japan's re-entry into the (Western) league of modern, civilized nations on the beneficial march towards a grand technological future. Second, nationalism was relegated to the fringes of national debate, as most Japanese embraced the American-drafted constitution and its pacifist, staunchly antinuclear stance. In this scenario, Japanese militarism and all imagery of atomic warfare were essentially taboo. As Eugene Matthews has written, "This marginalization [of nationalism] was a result, in large part, of Japan's 'fear of itself.'...The fear stems from two basic concerns: first, that if Japan's military is given too much power it could again cause the country great pain and, second, that the Japanese public itself could again embrace militarism."<sup>16</sup> Finally, this national ideology promoted the picture of a harmonious, well-educated, and family-centered society organized under the emperor and focused on the shared goal of "high economic growth." In short, amnesia of the war was officially sanctioned.

The 1990s ushered in the collapse of these faiths and exposed the antiquity of Japan's modern political, economic, and social systems. The close of the Shōwa era in 1989 stimulated new public debate about the long-buried question of the culpability of the Japanese people in the perpetration of atrocities and aggression, committed under Emperor Hirohito's imperial command between 1931 and 1945. This domestic debate was further aggravated by demands from East and Southeast Asian

リンピックと70年万博は、テクノロジーが可能にしてくれる偉大なる未来へ闊歩していく(西洋)近代国家へ日本が再び仲間入りを果たしたことを意味する。第二に、ほとんどの日本人はアメリカ起草の新憲法を擁護し、平和主義に則った非核主義を主張するので、ナショナリズムは日本で政治を論じる表舞台に出てくることもない。この立場からは、日本の軍国主義と核戦争のイメージは本質的にタブーとなる。ユージン・マシューズが論述するように、「ナショナリズムというテーマが見向きもされず、議論もされてこなかった理由の多くは、『日本人が自らを恐れていた』ためだ。(中略)『軍隊(自衛隊)があまりに大きな力を持つようになれば、日本は大きな痛みを再度経験する羽目になるのではないか、またも(誘惑に負けて)軍国主義を標榜し、支持するようになるのではないか』。こうした思いゆえに、日本人は『自らを恐れた』のだ」<sup>18</sup>。最後に、以上のような国家イデオロギーは、天皇のもとで、高度経済成長という国民共通の目的に専念する、円満で教養のある家族中心型の社会を促進した。つまり戦争についての記憶喪失が公式に是認されたことになる。

90年代に入ると、こうした信念が崩壊し、日本の近代的な政治・経済・社会制度の古さが露見した。89年に昭和天皇が崩御すると、31年から45年にかけて帝国軍最高指揮官たる昭和天皇の命令により行われた残虐行為と侵略戦争における国民の責任という長くタブーとされてきた問題について、新たな議論が巻き起こった。東アジア・東南アジア諸国が過去の残忍な植民地支配への正式謝罪を日本に求めてきたことから、この国内論争はさらに深刻化した。軍国主義の過去を隠蔽し続けることはもはや不可能となった。意外なことに、戦争の直接体験がなく、敗戦直後の惨状と貧窮を知らない若者たちが、マスコミが40年の沈黙を破って書き立てた軍国主義の過去に興味を持つようになった。そして彼らは、恥と無知を装うよりも、新しいナショナリズムを探求する方を大胆にも選んだのだ。この動きは、99年の選挙で大勝利をおさめて当選した、人気も高いが物議をかもしたことも多い現東京都知事、石原慎太郎がアジア近隣国の抗議に対抗するため、逆に日本の軍事強化を提唱していることに端的に表れていると言える。

90年代初期にはまた、日本の「バブル経済」



countries that Japan make formal apologies for its brutal colonial rule. The suppression of Japan's militarist past could no longer be sustained. Remarkably, those too young to have known the war firsthand, or to remember the devastation and impoverishment of the immediate postwar years, were fascinated by what the media unleashed after four decades of silencing discourse on Japanese militarism. Rather than continue the charade of shame and ignorance, younger Japanese dared to explore a new nationalism symbolized by Shintarō Ishihara, the popular but controversial governor of Tokyo who came to power in a landslide victory in 1999, advocating a stronger Japanese military against the protests of Japan's Asian neighbors.

The early 1990s also saw the spectacular burst of Japan's "bubble economy" and the longest recession in modern Japanese history, which, some argue, continues to this day. Children who came of age in the 1980s—the decade of "Japan as Number One"—witnessed the stagnation of their economy in the 1990s and the foundering of all of the certainties of the postwar social promise. Napier describes how this shift in Japan's fortunes may have influenced the rise of apocalyptic imagery in Japanese manga and anime:

The perceived failure (or at least inadequacy) of Japan's postwar economic success has led to an increasing disenchantment with the values and goals that much of postwar Japan has been built on. The many apocalyptic anime seem to be expressions of a pervasive social pessimism. Thus, more recent apocalyptic anime, such as *Evangelion*, link violent apocalyptic tropes with intense psychoanalytic probing into dysfunctional psyches to produce a memorable vision of what might be called "pathological apocalypse."<sup>17</sup>

Perhaps most significantly, the collapse of the Soviet Union and dissolution of Eastern-bloc Communism freed Japan from the fundamental structure of its national self-identity: its long-contended role as the United States' Pacific "partner" in the Cold War. The U.S. had served as Japan's defender since the end of World War II, but with the Gulf War, many in Japan came to feel that Tokyo's interests were diverging

が一挙に破綻し、史上最長の不況が始まった。一部では、今日でもこの不況を抜け出していないとする意見もある。「Japan as No. 1 (日本が世界一)」だった80年代に成人した若者たちは、90年代になって日本経済の停滞を経験し、戦後社会にいただいていた期待が崩れていくのを目の当たりにした。ネイピアは、このような社会背景の激変がいかにマンガ・アニメの黙示録的イメージへとつながったのかを次のように説明する。

戦後日本の経済的成功は失敗した—あるいは、少なくとも不適切なものだった—と考えられているが、このことにより人々は次第に戦後日本を支えてきた価値観や目標のほとんどに幻滅を抱くようになった。黙示録的終末観の濃厚なアニメの多くは、拭い難い社会的ペシミズムを表現しているように思われる。《エヴァンゲリオン》に代表されるような最近の黙示録的アニメでは、終末論的な暴力の様相に、機能不全の心理状態を徹底的に分析していこうとする傾向が加わり、「病理的黙示録」とでも呼ぶべきイメージが見事に作り出されている<sup>17)</sup>。

おそらく最も重要なことは、ソ連の崩壊と東側共産圏の瓦解によって、日本がその国家アイデンティティを形成する根本的な構造から解放されたことだろう。つまり、冷戦下のアメリカの太平洋地区のパートナーという長く論争されてきた役割からの解放である。第二次世界大戦以来、アメリカは日本の庇護者であったが、湾岸戦争を機会に日本人の多くはワシントンと東京の利害関係は必ずしも一致していないと感じるようになり、アメリカの政策が日本の安全保障にとって良いものなのかどうかも疑問に思うようになってきた。意外なことに、日本とアメリカの同盟関係の再考は、長年タブーであった日本の再軍備を求める声が公に聞かれるようになった最中に持ち上がった。近年の中国は国力と経済力を格段に充実させ、公表されている軍事力もかなりのものである。また北朝鮮の核装備の脅威が増大しており、多くの日本国民が無防備な国家に不安を募らせている。その結果、自衛隊の予算が飛躍的に増大し、長く軍事費の非公式上限とされてきた国民総生産(GNP)比の



from Washington's, and doubted whether U.S. policy was still good for Japan's security. Remarkably, the redefinition of the U.S.-Japan alliance has occurred amid open calls for Japan to rearm—a subject long kept hushed. China's recent and spectacular growth in wealth and power and well-publicized military might, and North Korea's increasingly dangerous nuclear threats have left many Japanese feeling vulnerable. The result is that the expenditures of the country's Self Defense Forces for missile defense have dramatically increased; since 1987, they have exceeded the budget of one percent of the GDP that was long considered the nation's unofficial limit for defense spending. As Matthews states of the constitution's famous pacifist clause, "Already, Article 9's prohibitions have started to erode."<sup>18</sup> It appears that unapologetic nostalgia for the wartime glory embodied by Hirohito has spawned resentment among younger Japanese, who feel that the U.S.-drafted constitution forced a transference of national identity—from "emperor as family head" to "America as surrogate authority"—that they now wish to revoke.

*Otaku* subculture has arisen from this newly complex Japan. Disillusionment with the myth of Japan's miracle economy, the rise of nationalism, and the gradual move away from America's sphere of influence and power have defined the conditions—if not the modes—of *otaku* resistance. *Otaku* have reclaimed topics, imagery, and behavior that have long been taboo, and identified apocalypse as their common obsession and cartoons as their in-group language. According to Murakami, Sawaragi, Midori Matsui, and other contributors to *Little Boy*, *otaku* subcultures are dealing with issues at the core of the "post-postwar" Japanese psyche. Japan, Murakami reflects, is an "apocalyptic tragic paradise."<sup>19</sup> Fascination with war and military gadgetry and criticism of Article 9 have come to define *otaku* subculture and mark their political and ideological stance as diametrically opposed to (if not largely ignorant of) the leftist discourse that radicalized the 1960s avant-garde—the last period marked by political protest and cultural revolution in Japan. Today's subculture chooses videogame wars over street-riot opposition, deviance over activism, solipsistic erotic fantasy over sexual freedom, and

1%以下という数字を87年以降は超過するようになっている。マシューズが述べるように、憲法第九条という平和条項の「制約は形骸化しつつある」<sup>18)</sup>。昭和天皇が体現する戦争の栄光が謝罪もなくノスタルジックに語られている状況下、アメリカ起草の憲法ゆえに「家長たる天皇」から「権威の代理人としてのアメリカ」へと国家アイデンティティーが移行されてしまったと考える日本の若者たちは、憤りを感じるようになったようだ。いまや、彼らはこの歴史の推移を取り消したいと願っている。

これが今まで以上に複雑な国・日本の現況であり、おたくサブカルチャーはこのような国で生まれた。経済神話への幻滅、ナショナリズムの台頭、アメリカの影響圏・勢力圏からのゆるやかな離脱が、おたくレジスタンスの方法論ではないにしろ、その条件を規定してきた。おたくは、長くタブーとされていたテーマ、イメージ、行為を取り戻し、黙示録的終末論共通の興味の対象として、マンガ・アニメを仲間同士の合言葉とみなした。村上、樫木、松井みどりなど『リトルボーイ』展カタログへの寄稿者たちによれば、おたくサブカルチャーは「ポスト戦後」の日本人心理の核にある問題に取り組んでいる。日本は「黙示録的不幸のパラダイス」だと村上は述べる<sup>19)</sup>。戦争や軍事装備への魅惑と憲法第九条批判がおたくサブカルチャーを規定するようになり、それらはまた60年代前衛を急進化した左翼的ディスクールとはまったく対照的な（おそらくほとんどはそれについて気づいていない）というおたくの政治的イデオロギーの立場を示すようになった。60年代は、日本で政治的プロテストと文化的革命が何らかの意義を持ち得た最後の時代だった。今日のサブカルチャーは、街頭抗議やデモよりもビデオゲーム上の戦争、行動主義よりも逸脱、フリーセックスよりも一人でふけるエロチック・ファンタジー、実存的苦悩よりも空虚なアイデンティティーを良しとする。このサブカルチャーはずいぶん前に近代のヒューマニズムの理想を放棄し、かわりに飯田由美子が「ニヒルなナショナリズム」と呼ぶポストモダンな主張を奉じるようになった。ニヒルなナショナリズムとは、「意味、歴史的奥行き、経験に基づいた主体性を欠く」「高度なメディアの浸透とテクノロジー万能の社会文化環境」と結びついている<sup>20)</sup>。2002年のワー



hollow identity over existential angst. This subculture has long abandoned the ideals of modern humanism, embracing instead what Yumiko Iida calls a postmodern "nihilistic nationalism" linked to a "highly media-permeated and technologically driven socio-cultural environment," which is "devoid of meaning, historical depth, and empirically grounded subjectivity."<sup>20</sup> In the midst of Japan's nationalist fervor over the World Cup Soccer games of 2002, an *Asahi shinbun* columnist commented, "In our relatively homogenous society, many people would feel that being Japanese is self-evident and beyond ambiguity. And yet something is missing from our full sense of being Japanese. It seems to me we are carrying some kind of emptiness around."<sup>21</sup>

In 1994, the novelist Kenzaburō Ōe articulated the uncertainty at the heart of Japan's political and cultural identity in his acceptance speech for the Nobel Prize in literature. As he stated,

After a hundred and twenty years of modernization since the opening up of the country, contemporary Japan is split between two opposite poles of ambiguity. This ambiguity, which is so powerful and penetrating that it divides both the state and its people, and affects me as a writer like a deep-felt scar, is evident in various ways. The modernization of Japan was oriented toward learning from and imitating the West, yet the country is situated in Asia and has firmly maintained its traditional culture. The ambiguous orientation of Japan drove the country into the position of invader in Asia, and resulted in its isolation from other Asian nations not only politically but also socially and culturally. And even in the West, to which our culture was supposedly quite open, it has long remained inscrutable or only partially understood.<sup>22</sup>

Murakami's *Superflat* projects, including *Little Boy*, strive to resolve Ōe's conundrum by radically compressing the very opposites that scar each man, as an artist and an intellectual. But rather than despair, Murakami identifies specific cultural and political meanings in the creation and consumption of a graphic subculture of fantastic cartoons, a subculture that operates within a globalized system

ルドカップ・サッカーでの白熱する日本のナショナリズムについて朝日新聞の天声人語には次のように述べられている。「日本では日本人であることを自明のことに思う人が多数を占めるかもしれない。しかし、日本人であるためには何かが足りない。そんな空洞をかかえこんでいるような気がする」<sup>23</sup>。

1994年、小説家・大江健三郎は日本の政治的・文化的アイデンティティーの根底にある不確実性をノーベル文学賞の受賞講演で明らかにした。

開国以後、百二十年の近代化に続く現在の日本は、根本的に、あいまいさの二極に引き裂かれている、と私は観察しています。のみならず、そのあいまいさに傷のような深いしるしをきざまれた小説家として、私自身が生きているのでもあります。

国家と人間と共に引き裂くほど強く、鋭いこのあいまいさ、日本と日本人の上に、多様なかたちで表面化しています。日本の近代化は、ひたすら西欧にならうという方向づけのものでした、しかし、日本はアジアに位置しており、日本人は伝統的な文化を確乎として守り続けもしました。そのあいまいな進み行きは、アジアにおける侵略者の役割にかれ自身を追い込みました。また、西欧に向けて全面的に開かれていたはずの近代の日本文化は、それでいて、西欧側にはいつまでも理解不能の、またはすくなくとも理解を渋滞させる、暗部を残し続けました。さらにアジアにおいて、日本は政治的にのみならず、社会的、文化的にも孤立することになったのでした<sup>24</sup>。

《リトルボーイ》展をはじめスーパーフラット展シリーズは、アーティストや知識人としての大江や村上に「傷のような深いしるし」を刻んでしまう対極にあるものを徹底的に圧縮することによって、大江を悩ませる難題を解決しようと試みる。しかし村上は悲観せず境界のない情報とテクノロジーをつかさどるグローバルなシステムにおいて機能する虚構に満ちたマンガ・アニメのサブカルチャーの創造と消費の中に、明確な文化的・政治的な意味を特定する。押井守の名作アニメ《攻殻機動隊》に登場するサイバー・エージェント草薙素子が自らの半人間・半仮想の身の上について語った言葉をバラフ



of borderless information and technology. To paraphrase Mamoru Oshii's cybernetic agent Motoko Kusanagi, reflecting on her quasi-human, quasi-virtual condition in the anime classic *Ghost in the Shell*, simulated reality is all there is. For Murakami, this Orwellian brave new world is cause for celebrating a new frontier of art.

---

After wandering around the stalls of Akihabara, I took the train to Asaka, a suburb of Tokyo where Takashi Murakami lives and operates his Kaikai Kiki factory. A downpour had cooled the midday heat only slightly and left the clumps of bamboo and wild roses in the parking lot bowed over with dew. I entered one of several quonset huts, donned slippers, and navigated my way around a six-foot-wide sculpture of the manga-esque head of a little girl, pink pigtailed sprouting straight up into the air (fig. 5.8). The artist, known as "Mr.," is one of several young protégés who work under Murakami's tutelage and collaborate with him on large projects. Assistants were applying paint to the surface with traditional Japanese brushes, and even half-colored, the little girl's expression captured the fanatical cuteness that is the essence of "Poku" imagery. Representing the "head culture" of *otaku* subculture and Japanese Neo Pop, all brains and psyche, the disembodied face of Mr.'s little girl emerges as the perfect mascot for Murakami's *Little Boy*.

レーズするなら、そこにあるのは作られた現実だけなのである。村上にとって、オーウェルのSFの新世界は、芸術の新たなフロンティアを称揚するために格好の口実となる。

---

秋葉原の電気街をぶらついた後、村上隆の住居兼アトリエ、カイカイキキを訪れるために電車で東京郊外の朝霞に向かう。どしゃぶりの雨がほんの少しだけ真昼の暑さを和らげてくれ、駐車場の竹藪と野薔薇の茂みがしずくで頭をたれている。何軒か並ぶプレハブ住宅の一軒に入ってスリッパに履き替え、そこにある幅180センチほどの少女の頭部彫刻(fig. 5.8)の周りを注意深く歩いてみる。巨大な頭からは二つに分けたピンクのおさげ髪がまっすぐ宙に突き立っている。村上が育てている若い作家の一人Mr.の作品で、彼は村上の薫陶のもとで制作活動を行い、大型プロジェクトでは共働もしている。アシスタントたちが日本画の筆で表面を仕上げている。まだ半分しか色が塗られていないものの、幼い少女の表情は「ポク」の真髄である狂信的なかわいさをとらえている。おたくサブカルチャーも日本のネオポップも、身体性を忘れて頭と心に埋没する「頭でっかち文化」である。だとすれば、頭部だけが切り離されたMr.の少女像は、村上が企画する《リトルボーイ》展に最適なキャラクターということになるだろうか。





**Figure 5.8**

Mr.

*YI Subuppy (Izuzuppy)*

YIすブッピー(いずずッピー)

2004

FRP (fiber-reinforced polymer), acrylic

166 x 193 x 246 cm

Courtesy Tomio Koyama Gallery, Tokyo

© 2004 Mr./Kakigori Kiki Co., Ltd. All Rights Reserved.



## Notes

1. The exhibition *Superflat* toured Parco Tokyo and Parco Nagoya in 2000; The Museum of Contemporary Art, Los Angeles; Henry Art Gallery, University of Washington, Seattle; and Walker Art Center, Minneapolis, all in 2001. The second exhibition in the series, *Coloriage*, was presented at Fondation Cartier, Paris, in 2002.
2. For example, see Noriaki Kitazawa, *Kyōkai no bijutsushi* [Art history of the border] (Tokyo: Brücke, 2000).
3. Takashi Murakami, discussion at Japan Society, New York, 10 November 2004.
4. Susan J. Napier, *Anime from Akira to Princess Mononoke: Experiencing Contemporary Japanese Animation* (New York: Palgrave, 2001), 211.
5. Freda Freiberg, "Akira and the Postnuclear Sublime"; cited in Napier, 197.
6. Takashi Murakami, interview with author, Asaka, 18 October 2004.
7. Takashi Murakami, discussion at Japan Society, New York, 10 November 2004.
8. Noi Sawaragi, interview with author, Tokyo, 14 April 2004.
9. Kenji Yanobe, quoted in Rachel Kent, *Neo-Tokyo: Japanese Art Now*, exh. cat. (Sydney: Museum of Contemporary Art, 2002), 6.
10. Yoshitomo Nara, *Slash with a Knife* (Tokyo: Little More, 1998).
11. Nara, quoted in "Interview with Yoshitomo Nara and the author [Marilyn Knowde], Tim Blum translating, 19 June 1998, Santa Monica" ([www.uwm.edu/Dept/inova/intertext.html](http://www.uwm.edu/Dept/inova/intertext.html), last accessed 21 August 2001).
12. Dick Hebdige, *Subculture: The Meaning of Style* (London and New York: Routledge, 1979), 114.
13. It is commonly agreed that Akio Nakamori's series of articles, "*Otaku no kenkyū*" [Studies of *otaku*], which appeared in the manga journal *Manga burikko* in 1983, formed one of the first instances of *otaku* usage in public discourse. Nakamori described hard-core fans of manga and anime as *otaku-zoku*, or "*otaku* tribe," and characterized them as obsessive and antisocial.
14. Keigo Okonogi, cited in Takashi Murakami, *Kawaii Vacances d'été*, exh. brochure (Paris: Fondation Cartier pour l'art contemporain, 2002).
15. Tamaki Saitō, "Otaku Sexuality," in Kaichirō Morikawa, *Otaku: Persona=Space=City*, exh. cat. for *Ninth International Architecture Exhibition of Venice Biennale* (Tokyo: Gentōsha, 2004), 40.
16. Eugene A. Matthews, "Japan's New Nationalism," *Foreign Affairs* 82, no. 6 (November/December 2003): 76.
17. Napier, 30.
18. Matthews, 77. Matthews writes, "A plurality of Japanese now favor turning the country's SDF into a full-fledged army. In 2000, just 41 percent of Japanese wanted to amend Article 9 along these lines; a year later, the figure had risen to 47 percent, and it would surely be higher today, given events in North Korea and terrorism in Indonesia and the Philippines."
19. Takashi Murakami, discussion at Japan Society, New York, 10 November 2004.

## 注

- (1)《スーパーフラット》展は、2000年にバルコ東京とバルコ名古屋、2001年にロサンゼルス現代美術館、ワシントン大学ヘンリー・アート・ギャラリー(シアトル)、ウォーカー・アート・センター(ミネアポリス)を巡回した。スーパーフラット展シリーズ第二回展にあたる《ぬりえ》展は、2002年カルティエ財団(パリ)で展覧された。
- (2)例えば、北沢憲昭『境界の美術史』東京:ブリュッケ、2000。
- (3)村上隆、ジャパン・ソサエティー(ニューヨーク)にて討論、2004.11.10。
- (4)スーザン・J・ネイピア『現代日本のアニメー《AKIRA》から《千と千尋の神隠し》まで』東京:中央公論新社、2002。『《アキラ》から《もののけ姫》までのアニメー現代日本のアニメを体験する』ニューヨーク:バルグレーヴ、2001版から引用・訳出(p. 211)。
- (5)フレイダ・フライバーク、『《アキラ》とポスト核の崇高』:ネイピアに引用、197。
- (6)村上隆、筆者によるインタビュー、朝日、2004.10.18。
- (7)村上隆、ジャパン・ソサエティー(ニューヨーク)にて討論、200.11.10。
- (8)橋本野衣、筆者によるインタビュー、東京、2004.4.14。
- (9)ヤノベケンジ、レイチェル・ケントによる引用『ネオ東京—今日の日本の美術』展覧会カタログ、シドニー現代美術館、2002: 6。
- (10)奈良美智『Slash with a Knife』東京:リトル・モア、1998。
- (11)奈良、『奈良美智と著者[マリルー・ノーア]のインタビュー、通訳ティム・ブラム、1998年6月19日、サンタモニカにて』([www.uwm.edu/Dept/inova/intertext.html](http://www.uwm.edu/Dept/inova/intertext.html), 2001.8.21検索)。
- (12)ディック・ヘブディッジ『サブカルチャー—スタイルの意味』ロンドン/ニューヨーク:ルートレッジ、1979: 114。
- (13)「おたく」が出版物で最初に使用された例の一つとして、中森明夫が『漫画ブリッコ』誌に1983年連載した「おたくの研究」が挙げられる。中森は、マンガ・アニメのハードコアなファンとして「おたく族」を説明し、彼らがオブセシブで反社会的と特徴付けた。
- (14)小此木啓吾、村上隆『かわいい!夏休み』展覧会冊子、パリ:カルティエ財団、2002)より引用。
- (15)斎藤環「おたくセクシュアリティ」『おたく:人格=空間=都市』ヴェネチア・ビエンナーレ第9回国際建築展・日本館フィギュア付カタログ、東京:幻冬舎、2004: 41。
- (16)ユージン・A・マシューズ、『新しいナショナリズムと構造改革、再軍備の行方』『フォーリン・アフェアーズ日本語版』プレスリリースの抜粋翻訳より引用([www.foreignaffairsj.co.jp/PR\\_Matthews.htm](http://www.foreignaffairsj.co.jp/PR_Matthews.htm) 82, 2004.12.22検索)。
- (17)ネイピア、30。
- (18)マシューズ。マシューズは次のように書いている。「いまや市民の多くも、自衛隊を軍隊に変えることに必ずしも否定的ではない。世論調査をみると、2000年当時、自衛隊を軍隊に変えるために憲法九条を改正すべきだと答えたのは41%だったが、その一年後には比率は47%へと上昇している。北朝鮮危機、そしてインドネシアやフィリピンでのテロ事件が起きていることから考えれば、いまやその比率はもっと高くなっているだろう」。



20. Yumiko Iida, "Visible Nation/Ideology of Pleasure: Japanese Nationalism in the Age of Information Capitalism," presentation details for Humanities Conference 2003, University of the Aegean, Island of Rhodes, Greece, 2–5 July 2003 (2003.humanitiesconference.com/ProposalSystem/Presentations/P000286, last accessed 23 December 2004).

21. "Tensei jingo" [Vox Populi, Vox Dei], *Asahi shinbun*, 24 June 2002; cited in John Nathan, *Japan Unbound: A Volatile Nation's Quest for Pride and Purpose* (New York and Boston: Houghton Mifflin, 2004), 20.

22. Kenzaburō Ōe, *Japan, the Ambiguous, and Myself: The Nobel Prize Speech and Other Lectures* (Tokyo: Kōdansha International, 1995), 117.

(19) 村上隆、ジャパン・ソサエティー(ニューヨーク)にて討論, 2004.11.10.

(20) 飯田由美子「可視の国家・快楽のイデオロギー——情報資本主義時代の日本のナショナリズム」『2003年人文学学会』(ギリシャ・ロードス島: エーゲ海大学, 2003.7.2-5)発表要旨  
(2003.humanitiesconference.com/ProposalSystem/Presentations/P000286, 2004.12.23検索).

(21) 「天声人語」『朝日新聞』2002.6.24.

(22) 大江健三郎『あいまいな日本の私』東京: 岩波新書, 1994: 8.







# MURAKAMI'S MANHATTAN PROJECT

## 村上隆のマンハッタン・プロジェクト

Tom Eccles

トム・エクルズ

(訳 梁瀬薫・富井玲子)

Anyone who walks a few blocks in midtown Manhattan or down along Canal Street is confronted (knowingly or not) with the art of Takashi Murakami. Street vendors hawk knockoff Louis Vuitton bags, with their cheerful flowers and rosettes, on every corner. Even my daughter, at age four, could recognize his signature palette and cast of characters—Kiki, Kaikai, Mr. DOB, jellyfish eyes, and hallucinatory mushroom forms—as the work of an artist she's fondly named "mr. silly." Murakami is a phenomenon: an artist whose work has entered the mainstream of our culture while maintaining the highest standing within the rarified and often exclusive domain of contemporary fine art. No easy task, achieved perhaps only by Warhol and Haring in previous eras.

Murakami's paintings, sculptures, and multifarious products have an inner logic and narrative structure that seemingly stand alone, like a cartoon world that offers up a fantastic and irrefutably seductive universe. *Little Boy* is Murakami's third and perhaps most ambitious attempt to expand that universe into the cosmos of other artists, animators, and designers. In doing so he not only

マンハッタンのミッドタウン、それにダウントウンならキャナル・ストリート沿いを数ブロックも歩いたら、知っている、いないに関らず村上隆のアートを見ることになるだろう。交差点ごとに露天の店を出している物売りたちは、カラフルな花や紋章模様の入ったルイ・ヴィトン（注）を売っている。私の娘はまだ四歳だが、それでも村上独自の色使いとキャラクターをいとも簡単に見分けてしまう。きき、かいかい、DOBくん、めめめのくらげ、魔法のキノコは、娘が「ミスター・シリー」とあだ名を付けたアーティストの作品だ。村上現象とでも呼ぼうか。アメリカの主流文化に入り込みながら、高尚で排他的ですらある現代美術の世界で最高の地位を保っている。容易ならざる離れ業。一昔前なら、ウォーホルやヘリングくらいにしかできなかったことだった。

アニメやマンガは、幻想的で抗いがたいほどに魅惑的な小宇宙を描き出し、いわば内なる論理と自己完結したストーリー性を持っている。村上の作る絵画、彫刻、そして様々な生産物（注）には、それに似た宇宙構造がある。その小宇宙を、他のアーティスト、アニメーター、デザイナーたちをも巻き込んだ大宇宙にまで拡大しよう一展

**Figure 6.1**  
Chiho Aoshima  
*City Glow*

光る都市

2005

Illustrator data

Dimensions variable

A project of the Public Art Fund

Courtesy Blum & Poe, Los Angeles; Galerie Emmanuel Perrotin, Paris

© Chiho Aoshima Kaikai Kiki Co., Ltd. All Rights Reserved





**Fig 6.2**  
Takashi Murakami  
*Tan Tan Bo Puking—a.k.a. Gero Tan*  
ゲロタン  
2002  
Acrylic on canvas, mounted on board  
360 x 720 x 6 cm  
Courtesy Galerie Emmanuel Perrotin, Paris  
© 2002 Takashi Murakami/Kaikai Kiki Co., Ltd. All Rights Reserved

demonstrates the milieu from which his art has emerged, but also includes many of his contemporaries and those who now participate in his Kaikai Kiki studio in Tokyo and New York. In the late 1980s, the phrase “cultural producers” was often the *nom de guerre* adopted by left-leaning artists who saw their work as a contribution to the social fabric more than as the creation of precious objects for a privileged few. None foresaw the kind of cultural production that would emerge in the mid-1990s from Japan, or how the work of Murakami and his national counterpart Yoshitomo Nara would achieve such international recognition in such a short period of time.

In the first *Superflat* exhibition and publication, Murakami located the antecedents of contemporary Japanese art in traditional *Nihonga* painting. In *Coloriage* (the second installment of *Superflat*), he demonstrated the relationship between toys and widely distributed commercial objects and current artistic practice. In *Little Boy*, Murakami's focus is on *otaku* culture and its primary sources, film and animation. In this he considers the overarching theme of nuclear destruction and its traumatic effects, an almost-suppressed pathological condition that has found its most recent outlet in super-cute graphics and Lolita-like schoolgirls as disturbing symbols of a contradictory Japanese society. *Little Boy*, as a title for the exhibition, recasts the horrendously cynical name given to the atomic bomb that was detonated over Hiroshima in 1945 and captures the critical distance

覧会シリーズ《スーパーフラット》はそんな試みだ。その中でも最も野心的な第三弾が今回の《リトルボーイ》展である。村上はこの拡大計画を通じて、自らのアートが生まれ出た世界環境を提示しながら、同時代アーティストを数多く紹介している。その中には、東京・ニューヨークにある彼のカイカイキキのメンバーたちも含まれている。1980年代の終わり頃、「文化生産者」という言葉が左傾したアーティストたちの合言葉となった。少数の特権階級のために高価で気取った芸術を創造するよりも、社会貢献の一環として作品制作したい、という願望の表れだった。とはいえ、日本から90年代の半ばに全く別種の文化生産が出現するなどと、誰が想像しただろうか。そして、村上、また日本人として村上と並び称される奈良美智が、これほど短期間に高い国際的評価を得ることになるだろうとは、一体誰が想像しただろうか。

シリーズ第一回の《スーパーフラット》展、そして同時刊行された本において、村上は現代日本美術の先駆を伝統的日本画に探った。第二回にあたる《ぬりえ》展では、玩具や商業的に広く流通しているプロダクトと現代アートの方法論が連関していることを示した。《リトルボーイ》展では、おたく文化とその主要な源泉である映画とアニメにテーマを絞っている。本展では、全体を統括する中心テーマを、核による破壊と核がもたらす深刻なトラウマ、また最近の動向としては超可愛いマンガやロリータ趣味の女子生徒に捌け口を求める抑圧された病理学的状況に求め、それらがいかに日本社会の矛盾を不穏に象徴するかを検証する。展覧会タイトルは、1945年広島に落とされた原爆の名称「リトルボーイ」を典拠とする。死の爆弾に可愛い命名をした、その恐るべきシニシズムを逆手に取り、市場主義という真綿に赤子のようにくるまれた現代日本とそこに生きるアーティストたちとの間に横たわる批評的な距離感をうまく捉えている。そして、戦後日本の無力が敗戦から半世紀たってエロなマンガ文化と幼稚文化にその捌け口を見つけた—それが村上のドラマチックな結論である。比喩的に言うなら、村上の1999年作品《不思議の森のDOBくん》(fig. 7.19)が持つ裏のある可愛いらしさが、巨大キャンバスの中で自己言及的なキャラクターが破壊的溶解する2002年作品《ゲロタン》(fig. 6.2)の黙示録的イメージに取って代わられたのである。



of contemporary Japanese artists from the child-like bubble of modern Japanese marketing. That the impotence of postwar Japan has found its outlet, half a century later, in an eroticized graphic identity and infantilized culture is Murakami's most dramatic conclusion. The deceptive cuteness of Murakami's *DOB in the Strange Forest* (1999; fig. 7.19) is replaced by his apocalyptic vision of *Tan Tan Bo Puking—a.k.a. Gero Tan* (2002), an enormous canvas of his self-referential character in destructive meltdown (fig. 6.2).

The phrase "Art is explosion" was famously used by Tarō Okamoto, the eccentric artist of *Tower of the Sun* at the 1970 World's Fair in Osaka (pl. 1). Okamoto's strange and beguiling structure, sixty meters tall, makes direct reference to the destructive powers of the atomic bomb. It was Murakami's starting point in discussing the expansion of the exhibition at Japan Society Gallery into the public realm of New York City. "Could we bring it to New York?" he asked, only half joking. Okamoto's work would have made a fitting centerpiece, a kind of sculptural Godzilla in the New York cityscape. The resulting collaboration between Japan Society, Public Art Fund, and the artists in *Little Boy* is an ambitious attempt to break the mold of current exhibition practice, in which a hierarchy of venue and off-site programs is created. Here, the very structure of the museum's identity is challenged, and its boundaries are pushed to the point where the core breaks into the public spaces of the city.

True to its name, Public Art Fund specializes in working with artists in public spaces, and its mission is perfectly suited to Murakami's concept of the artificiality of the distinction between "fine" and "popular" art. In 2003, Public Art Fund collaborated with Murakami on the presentation of *Reversed Double Helix* at Rockefeller Center, an audacious installation of gigantic balloons over the ice rink, eyed from below by the figure of *Tongari-kun* (Murakami's "Mr. Pointy") and his assortment of guardians and mushrooms (fig. 7.26). It was the beginning of a lasting dialogue with the artist. Like his artistic practice, Murakami's curatorial vision underlines the possibility for an art that is at once dramatic, engaging, and broad in its reach.

For *Little Boy*, the mechanisms we have chosen

「芸術は爆発だ」という名文句を残したのは、エキセントリックな芸術家、岡本太郎だ(pl. 1)。その代表作は、1970年の大阪万博のために作った奇妙に魅力的なモニュメント、高さ60メートルの《太陽の塔》で、原爆の破壊力に直接コメントした作品だった。「これ、ニューヨークに持って来ませんか」。村上の冗談めかした一言によって、《リトルボーイ》展がジャパン・ソサエティー・ギャラリーの展示空間を抜け出してニューヨークという大公共空間に拡張していくきっかけが生まれた。実現していれば、《太陽の塔》は展覧会に相応しいシンボルとして、ゴジラのようにニューヨークの風景に君臨していたことだろう。こうして始まったジャパン・ソサエティー、パブリック・アート・ファンド、そして《リトルボーイ》展参加アーティストたちのコラボレーションは、メイン会場と関連プログラムの開催会場の間に確固とした上下関係を考える現行の展覧会慣例を打破する革新的な企画となった。つまり、美術館という構造そのものが問われ、その存在がギリギリまで拡張されて中心を失い、都市の公共空間へと飛散していくのである。

パブリック・アート・ファンドは、その名前が示すように、公共空間を舞台にアーティストと協働することをモットーとしている。だから、美術と大衆芸術の区別は人為的なものだと考える村上のコンセプトにぴったり一致する。2003年パブリック・アート・ファンドは村上とコラボレーションして、ロックフェラーセンターで《二重螺旋逆転》(fig. 7.26)の展示を実現させた。大胆なインスタレーションは、スケートリンクの上に浮かぶ巨大なバルーン、それを下から見上げる「とんがり君」の彫刻、そのまわりを取り巻く四天王や大小さまざまなキノコたちから構成されていた。この企画をきっかけに、パブリック・アート・ファンドと村上の間に長い対話が始まった。村上が生み出す作品同様、村上の考える展覧会や展示企画もまたドラマチックで、人を引き込む力があり、大きな広がりをもつ。

今回、村上のビジョンをニューヨークという街の中に展開するために選ばれた方法は、今日の「広告」の原理を反映する。まず、村上のアザインによる巨大なバナー(横断幕)がジャパン・ソサエティーの建物正面を包む。ジャパン・ソサエティー・ギャラリーでの展覧会に参加する四人のアーティストの作品をあしらったポスターが千枚用意され、ニューヨークの地下鉄全線にわたっ



to distribute this vision throughout New York City have mirrored those of contemporary advertising: a mammoth banner wrapping Japan Society's façade, designed by Murakami; a thousand placards inside the doorways of subway cars throughout the system's network, featuring works by four artists showing at Japan Society Gallery; and a wall-to-wall covering of Union Square Station by Chiho Aoshima. Also included is Chinatsu Ban's transformation of Doris C. Freedman Plaza (a site traditionally curated by Public Art Fund with works by internationally renowned artists) with her very first sculpture (fig. 6.3). Taken together, these works suggest an informational virus that infects the city—a portal through which to encounter *Little Boy* beyond the exhibition at Japan Society.

Of the contemporary artists chosen for the exhibition and offered the opportunity to create beyond the gallery, several have a direct relationship with Murakami's Kaikai Kiki studio. The self-taught Chiho Aoshima has been a collaborator of Murakami's for more than five years. A virtuoso technician of computer-aided design on the Macintosh, her waif-like females occupy both paradisiacal and apocalyptic landscapes. They are introverted, absorbed, and almost Pre-Raphaelite in their innocent seclusion amidst the fertile confusion of nature, yet they exude a knowing awareness of the voyeuristic eye glancing from beyond the frame. They are objects of desire and destruction, on occasion bloodied or in bondage. Unlike the women of the Pre Raphaelites, theirs is not an innocence (or paradise) lost, but rather a self-aware femininity that is structured around the male gaze and threatened by its often violent results. Mr., perhaps the most genuinely *otaku* of contemporary artists, drew erotic figures on the store receipts he collected over many years. His doll-like, disembodied heads and painted manga kids suggest a schoolyard playground gone awry, full of sexual potential and prepubescent freedom. It is a dark and potentially terrifying world, one that clearly looms large in the Japanese imagination. Chinatsu Ban takes a different approach—one full of pathos—in her depiction of an elephant wearing underpants like some unfortunate child, ridiculed and ridiculous among its peers. These artists, along with others featured in the public component of *Little*

て車両のドア横の広告スペースに掲示される。そして、青島千穂の長大な壁画が地下鉄ユニオン・スクエア駅の壁一杯に貼られる。また、ドリス・C・フリードマン広場—プラザホテル前の広場、パブリック・アート・ファンド主催で国際的アーティストの野外彫刻が設置されることが多い—を舞台に、坂知夏が初の彫刻作品(fig. 6.3)に挑戦する。これらを総合すると、あたかも情報ウィルスがニューヨークの街に侵入したかのような様相を呈するに違いない。そして、街全体をポータルとして、人々はジャパン・ソサエティの《リトルボーイ》展に遭遇することになるのだ。

今回《リトルボーイ》展に参加し、公共空間でも作品発表するアーティストの何人かは、村上のカイカイキキと直接関係がある。アートを独学した青島千穂は、もう五年以上も村上のコラボレーターで、マッキントッシュを使ったコンピュータ・グラフィックスの達人だ。青島の描き出す浮浪する女性たちは、楽園のような地獄のような風景にたたずむ。内気で、何かに夢中で心ここにあらずといった風情の、ほとんどラファエル口前派的な女性たちは自然の肥沃な混沌の中で無心に孤立している。それでいて、絵の外側から視線を投げかける覗き見の眼差しのあることを、彼女たちはしっかりと理解しているのだ。彼女たちは欲望の対象であり、破壊の対象でもあり、時には血まみれだったり縛られたりしている。ラファエル口前派の女性とは異なり、失楽園や喪失された純潔を表すのではなく、男性の視線を軸に構築され、その脅威にさらされた女性らしさが自意識過剰に滲み出る。Mr.は、おそらく最も「おたく」らしい現代アーティストだろう。何年も集めたレシートにエロチックな絵を描く。まるで人形の首のような身体の無い頭だけの少女たち、そしてマンガ風に描かれた子供たちは、どこかでネジが外れてしまった校庭の遊び場、セックスの予感と思春期前の自由に満ちた風景を暗示する。それは、日本人のイマジネーションに大きな影を落としている、暗く潜在的な恐怖の世界でもある。坂知夏のアプローチは正反対だ。パンツをはいた象の描写には、仲間から浮いて虐められる子供の不運を思わせるバトスがある。《リトルボーイ》展関連の公共プロジェクトに参加する他のアーティストもふくめて、これらのアーティストたちは、そのテーマと表現方法を現代の日本社会に見出される今日的風景の視覚から借りている。だとすれば、



Boy, draw their subject matter and stylistic methods from the contemporary visual landscape of modern Japanese society. It is appropriate, therefore, that their critical language becomes a temporary part of the cacophony of New York's public spaces—a disarming, bold, and perhaps disturbing presence in a city that always strives to be the heart of international life.

一時的にせよ彼らの批評的言語がニューヨークの公共空間を織りなす不協和音の一部となるのは、いかにもふさわしいことだろう。つまり、常にインターナショナル・ライフの核であろうと志向するメトロポリスの真っ只中に、彼らの作品は、人の警戒心を解き、大胆で、それでいて不安をかもし出すような存在を作り出すのである。



**Fig 6.3**  
Chinatsu Ban  
*Maquette for V W X Yellow Elephant Underwear | H I J Kiddy Elephant Underwear*  
いろはに黄ぞうばんつ・かきくけこどもぞうばんつ  
2005  
FRP (fiber-reinforced polymer), steel, acrylic paint, urethane  
37.5 x 58.5 x 31.5 cm (large elephant);  
10.5 x 18.5 x 8.7 cm (small elephant);  
5.2 x diam. 5.6 cm (poop)  
A project of the Public Art Fund  
Courtesy Marianne Boesky Gallery, New York  
© 2005 Chinatsu Ban/Kakai K & Co., Ltd. All Rights Reserved



Computer Engineer

Becky

Yoshinobu Yamahashi

Staff

Hiroko Akiyama

Maki Momono

Yoshikazu Hirata

Yoko Matsuno

Chie Otake

Shinya Nakamura

Tsuyoshi Takasaki



2004 . 4 . 15

Yuichi Ban

Kao

Chihira

Keiko

Tetsu

Ako

Kohe

Coichi

Masahiro

Tomoko Sugimoto

"In the Air" by Katy Siegel was commissioned by Japan Society for inclusion in the *Little Boy* catalogue as an overview and critical interpretation of Takashi Murakami's work.

In order to appeal to a wide international audience, we felt it necessary for the catalogue to include a more detailed interpretation of Murakami's artistic and commercial productions within an international art historical and cultural context.

*Little Boy* is an exhibition that attempts to survey the post-war culture of Japan, a culture shaped by the nation's defeat in World War II. An interpretation of the work of the exhibition's curator, the internationally acclaimed artist Takashi Murakami, will enable viewers and readers to achieve a deeper understanding of the ideas and viewpoints that have shaped the exhibition. Katy Siegel's essay was commissioned with this purpose in mind.

One of the goals of *Little Boy* is to piece together strands of Japanese cultural identity as Murakami has envisioned them, and the other essays in the catalogue are written by Japanese authors in reference to Japanese art and cultural history. To balance these views, the organizers of this exhibition chose to include a historical and global perspective as well.

It is our wish that this essay will facilitate a wider understanding of both the exhibition and the other essays in this volume.

Alexandra Munroe

ケイティ・シーゲル氏による「宙空にて」は、村上隆氏の作品世界に言及するエッセイであり、本カタログへの掲載を目的として、ジャパン・ソサエティーが執筆依頼したものである。

より広い国際的な観客層にアピールするために、関連する美術史的、文化的なコンテキストの中で、より詳しい解説の必要性があった。

《リトルボーイ》は、日本のアーティストや商業作品を一同に集め、第二次大戦に敗戦した日本の戦後カルチャーを俯瞰しようとする試みである。本展キュレーターであるアーティスト、村上隆の作品世界そのものを読み解く事で、展覧会についてのより深い理解を観客に促す事が可能なのではないか。私たちはそう考え、シーゲル氏には、その点に集中して書いていただいた。

このカタログは、村上が想像する日本の文化的アイデンティティーの糸をつなげることが一つの目的である。ゆえに収録されているシーゲル氏以外のエッセイは全て日本人によって自己言及されている。しかし主催者は客観的な要素を必要とした。

このエッセイが本展覧会を、そしてこのカタログに寄せられた他の日本人たちによるエッセイをより一層理解するために機能してくれる事が私たちの希望である。

アレクサンドラ・モンロー

2004.4.15



# IN THE AIR

宙空にて

Katy Siegel

ケイティー・シーゲル

(訳 梁瀬薫・富井玲子)

Within the art scheme, one's work must have a critical component to be popular. The general public, however, is attracted to very silly paintings. I don't see why contemporary works have to appeal to one audience or another.

—Takashi Murakami, 2001<sup>1</sup>

There's an old joke that goes something like, "Everyone hates me because I'm so popular." For a long time, Takashi Murakami has noted—or complained—that the Japanese art establishment did not like his work because it was related too closely to popular culture, particularly to anime and manga. He also has commented repeatedly that the Western art establishment has rejected his work for being too popular with too many people; i.e., it is insufficiently "serious" and difficult. (Art people don't like art that lots of people like—how could it be avant-garde or "critical" if everyone likes it?) This rejection has been tempered in the last few years by major museum shows in Tokyo and Paris and appearances in serious, "cutting edge" art magazines.<sup>2</sup> Still, it is his popularity, in every sense of the word, that continues to distinguish Murakami as an artist.

アートってものは、人気が出るためには批評性を持たなきゃいけないんだ。でも、一般の人は相変わらずクダナイ絵が好きでさ。どうして現代アートの作品が一定の観客にだけアピールしなきゃいけないのかわからない。

村上隆 2001年<sup>1)</sup>

アメリカには、こんな古いジョークがある。「僕は人気がありすぎて、だからみんなに嫌われるんですよ」。これは村上隆にぴったりのジョークかもしれない。日本のアート界では、ポップカルチャー、特にアニメとマンガとの親近性があまりに高いために村上は長い間嫌われてきたし、欧米のアート界は、村上があまりにも幅広い人気を獲得しているのでつまり、人気の高さがシリアスさや難解さに欠ける証拠だとして—村上は否定されてきたのだ。これは、村上自身が不満に思い、繰り返し語ってきたことでもある。(アート界の人間は、一般の人々が気に入るアートを毛嫌いする。アートが万人受けしてしまったら、どうやって前衛性や批評性を持ち得るんだ、というわけだ)。しかしながら、ここ数年、東京やパリの主要美術館

Figure 7.1

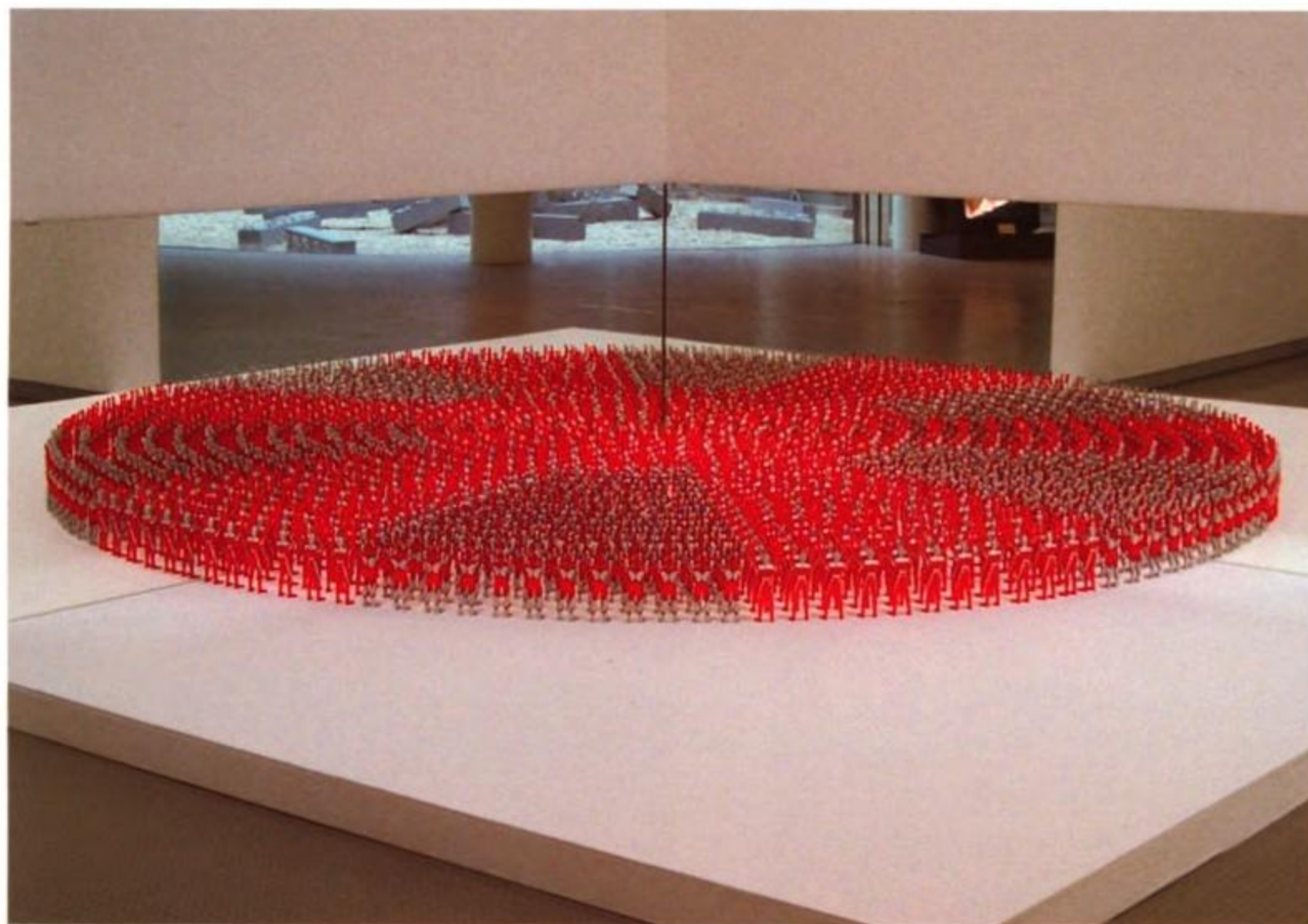
Back of Takashi Murakami's *Jellyfish Eyes—MAX & Shimon in the Strange Forest* (2004), showing staff credits

村上隆《めめめのくらげ—MAXとシモン》(2004年)の裏面に入れられたスタッフ・クレジット

Acrylic on canvas, mounted on panel  
150 x 150 x 5 cm

Courtesy Blum & Poe, Los Angeles  
© 2004 Takashi Murakami/Kinko Kik Co., Ltd. All Rights Reserved





**Figure 7.2**  
Yukinori Yanagi  
*Banzai Corner*  
バンザイ・コーナー  
1991  
Plastic toys, mirrors  
90 x 240 x 240 cm (overall)  
Courtesy Yanagi Studio, Fukuoka

Murakami has often said that the idea of an opposition between high and low culture is foreign to Japan.<sup>3</sup> And he is more than correct, in that the distinction between high and low culture is far from universal: it is not only Western in origin, but specifically modern. The "high" of modern culture is, of course, not itself unchanging or monolithic, and it was a very particular version of "high" art, contemporary and avant-garde, that confronted Murakami when he was finishing art school.

In the early 1990s, while finishing his training in the traditional medium of *Nihonga* painting, Murakami turned his attention and ambition to entering the world of "contemporary art." Obviously, not all art made in the present moment qualifies as "contemporary"; at that moment, "contemporary" meant several things: internationally, it denoted self-conscious art that questioned identity, consumerism, or originality; in Japan, it meant technophilic art like that of Tatsuo Miyajima or a domestic avant-garde in the tradition of the Gutai group.

Murakami shared with artists of his generation a sensibility that came to be known as "Japanese Neo Pop." These artists began showing in 1991 and 1992; many were associated with the Röntgen Kunst Institut and critic Noi Sawaragi.<sup>4</sup> While Japanese Neo Pop often featured bright, cartoonish surfaces

で展覧会を開催し<sup>10</sup>、最新動向に敏感なシリアス系美術雑誌に取り上げられて、村上嫌いの風潮は影をひそめ始めている。しかし、ポピュラー(大衆的)な表現様式の作品を作り、ポピュラー(人気者)であることが、アーティスト村上隆の真骨頂であることにはかわりはない。

日本の文化にはハイ(高級)とロウ(低級)の対立項はなじまない、村上はしばしばそう指摘してきた<sup>11</sup>。これは正論であるばかりではない。ハイ対ロウの区分はそんなに普遍的なものではない。そもそもは西洋起源の発想で、より正確には近代の産物である。しかも、近代文化におけるハイをとっても、けっして不変で画一的なものではなく、ハイ・アート(高級芸術)という極めて限定されたものであり、とどのつまりは「現代(今日)の前衛」がその内実である。これこそが、作家活動を開始したばかりの村上が直面したハイ・カルチャーだった。

1990年代初頭、村上は伝統の牙城である日本画科に在籍しながら、「現代美術」の世界に興味をもち、そこへの進出に野心を燃やしていた。ところで「現在」という時代に作られる作品がすべて「現代美術」つまり「コンテンポラリー・アート」になるわけではない。当時「コンテンポラリー」なアートには、いくつかの定義があった。国際舞台では、現代美術とは、アイデンティティー、消費社会、オリジナリティー(独自性)について疑問を呈するような自意識の強いアートを意味し、日本国内では、宮島達男のようなテクノ・アートや、具体美術協会のように日本の前衛の系譜をなすものを「現代美術」と呼んでいた。

村上の芸術的感性は、後に「日本のネオポップ」と呼ばれることになる同世代アーティストたちと共通するものがある。これは1991-92年に台頭した一群の作家たちで、その多くはレントゲン芸術研究所と美術評論家の榎木野衣とつながっていた<sup>12</sup>。日本のネオポップは、鮮やかな色使いにマンガのスタイルを特徴とするが、感性的にも内容的にも第二次世界大戦における敗戦が暗い影を落とし、それが日本人のアイデンティティーにあたえた複雑な文化的影響を引きずっている。《ザ・ワールド・フラッグ・アント・ファーム》(1990年)で知られる柳幸典の場合、日章旗をモチーフに日本の国家主義と軍国主義を集中的に考察したシリーズの一環として、1991年に《バンザイ・コーナー》を制



and forms, the underlying feeling and content tended to be dark, often touching on the defeat suffered by Japan at the end of World War II and the complicated cultural legacy it held for Japanese identity. In 1991, Yukinori Yanagi, known for *The World Flag Ant Farm* (1990), chose a postwar pop-culture figure, Ultraman, fashioning the red sun of Japan (*hinomaru*) from four hundred of the small red toys in *Banzai Corner*, as part of his intensive exploration of Japan's nationalism and militarism through the form of the Japanese "rising sun" flag (fig. 7.2). In that same year, Kenji Yanobe, perhaps best known for the bright yellow radiation suits of *Atom Suit Project* (1997), a work that comments on the dual nature of nuclear power—as weaponry and energy source—in contemporary society, also made *Foot Soldier (Godzilla)*, a sculpture that could ostensibly be mobilized in a military conflict (fig. 7.3).

Murakami's work fit into this aesthetic of Japanese Neo Pop, and into an international postmodern style. Sometimes he worked locally, satirizing the proprieties of *Nihonga* painting, or playing on particular Japanese cartoon characters. Other moves, such as the use of plastic model soldiers (fig. 7.4), could be found at the time in the work of sophisticated artists around the world, such as Mona Hatoum. An attitude of naughtiness directed toward art authorities was a dominant note in this art, with undertones of more serious social criticism.

Negotiating his "Japanese" context and that of the larger art world, Murakami realized that the then-fashionable Western art had little to offer him, and rejected the American model in particular:

This was the time when artists like Jenny Holzer and Barbara Kruger, whose works gave a prominent role to language, were being shown in Japan. This style of art was incredibly successful in Japan when I started out and the concept of Mr. DOB was originally born in relation with these American artists.... My main aim was to show that the art advocated by those American artists—what could we call it, a kind of "message art"?—was totally unsuited to the Japanese, and that the imitating had to stop, because it was a real embarrassment for us.<sup>5</sup>

作している (fig. 7.2)。これは、戦後ポップ・カルチャーの一つであるウルトラマン (pl. 9) の小さいフィギュアを四百体並べたもので、人形の赤い色が日の丸を象る。また、ヤノベケンジは1997年の《Atom Suit Project》で最もよく知られているが、この鮮明な黄色の放射能防護服は現代社会における核の二重性—兵器とエネルギー資源—をテーマとする (fig. 4.11)。ポップ・カルチャーに発想した作品としては、いざ戦争ともなれば参戦(?) できそうな、1991年の《Foot Soldier (ゴジラ)》があげられるだろう (fig. 7.3)。

村上作品は、日本のネオポップ美学と国際ポストモダン様式の文脈に入る。ある作品では、ローカルな関心を前面に出して、日本画の諸特質を揶揄し、マンガの登場人物で遊んだりもする。また、プラモデルの兵隊を使ったような作品もあり、モナ・ハトゥムなど、国際的に活躍する先端アーティストたちと共通の方法論を示している (fig. 7.4)。この種の作品は、総じてアートの権威に向けられた悪ガキ的態度が濃厚で、その根底にはシリアスな社会批判の態度が垣間見える。

日本の美術界、そしてより広い世界のアート界で摸索を続ける村上にとって、当時流行していた西洋の現代美術に得るものはほとんど無く、特にアメリカ美術は否定の対象となった。

当時は、ジェニー・ホルツァーやバーバラ・クルーガーの時代でした。彼女たちの、言語を重要視した作品は日本でも紹介されていました。僕が作家活動を始めた頃、この手のアートは日本で大受けで、僕の考えた「DOBくん」のコンセプトも、これらのアメリカ人アーティストとの関係から誕生したのです。(中略) 僕の一番の狙いは、彼らが推進していたアート—「メッセージ・アート」とでも呼ぶんですかね?—が、日本にはまったく向かないことを言いたかったんです。そして、猿真似は止めなきゃいけないってこと。ホント、恥ずかしい限りですからね<sup>6</sup>。

前衛の最新動向は日本では機能し得ない、と村上は考える。それは間違った方向だし、文化占領という点では、アメリカに占領されていた20世紀半ばの何年間かとそんなに変わるとも思えなかったのだ。

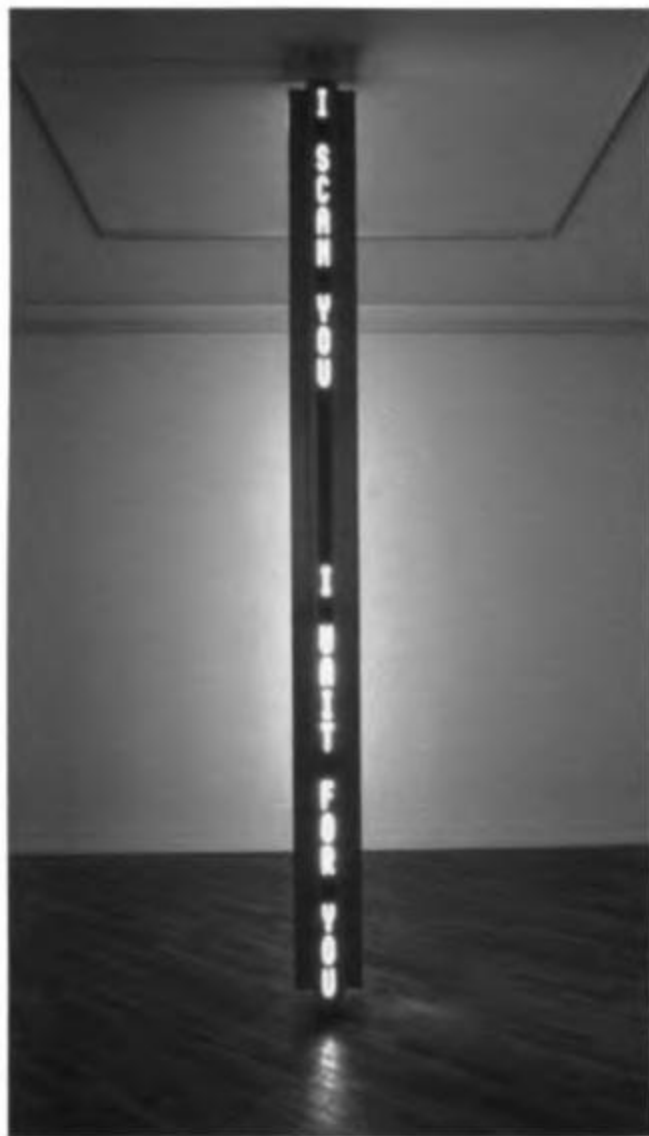


**Figure 7.3**  
Kenji Yanobe  
*Foot Soldier (Godzilla)*  
1991  
150 x 360 x 320 cm  
Urethane rubber, steel, motor  
Courtesy Yamamoto Gendai, Tokyo/Fontenwerke, Tokyo

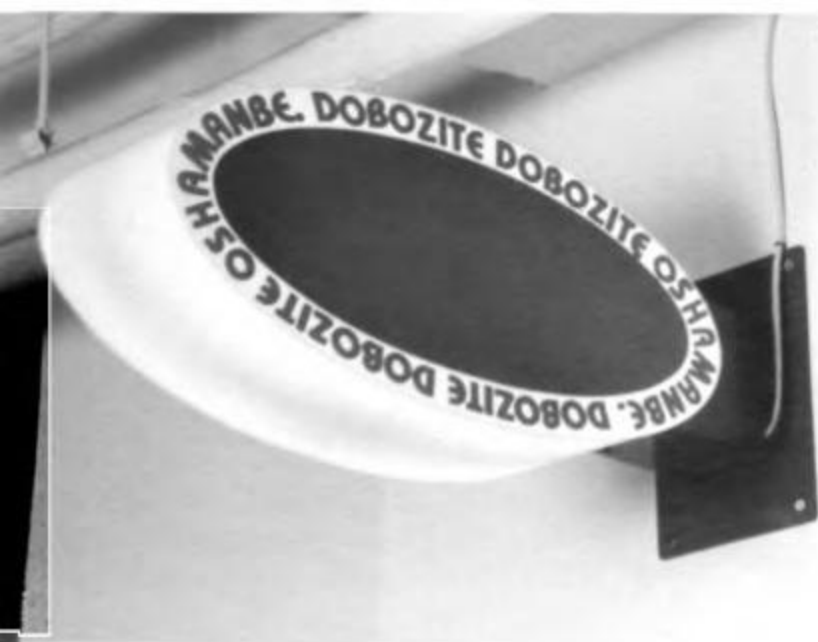


**Figure 7.4**  
Takashi Murakami  
*Polyrhythm*  
ポリリズム  
1991  
Synthetic resin, iron, plastic Tamiya  
1/35-scale U.S. Infantry models  
(West European Theater)  
234 x 36 x 12.5 cm  
Collection of Tsutomu Ikeuchi, Tokyo  
© 1991 Takashi Murakami/Kokoro Art Co., Ltd. All Rights Reserved.





**Figure 7.5**  
Jenny Holzer  
*White Tower: Lustmord, Erlauf, Arno, Blue*  
ホワイト・タワー  
1977-98  
4-sided electric LED sign column; white diodes  
390.9 x 13.3 x 7.6 cm  
Courtesy Chem & Read, New York  
© 2005 Jenny Holzer/Artists Rights Society (ARS), New York



**Figure 7.6**  
Takashi Murakami  
*Dobozite Dobozite Oshamanbe*  
1993  
Light box  
26.5 x 76 x 20 cm  
Courtesy: Gallery, The Museum of Modern Art, New York  
© 1993 Takashi Murakami. All Rights Reserved.

The current model of the avant-garde, it seemed to him, did not function in Japan. It was a wrong turn, a cultural occupation perhaps not so different from that of the mid-twentieth century.

In direct response to didactic American art, in 1993 Murakami created *Dobozite Dobozite Oshamanbe*, a "message" sculpture that consisted of a lighted sign with text that echoed the portentous phrases of Holzer and Kruger (figs. 7.5, 7.6). But the message was questionable and sardonic: *dobozite* was contemporary slang for "why, why?," uttered by a goofy rural character in a popular cartoon; and *oshamanbe*, a place-name and double entendre used as a calling card by a Japanese comic.<sup>6</sup> This sculpture was his final, sarcastic salvo directed at text-based, finger-pointing contemporary art, and also the starting point for new work (beginning with the character Mr. DOB, who emerged as an abbreviation of *dobozite*). Murakami left behind not only Western Conceptual Art, but the conventionally "postmodern" or vaguely "critical" aspects of his own early practice for something far more radical and original.

Murakami's rejection of postmodernist Conceptual Art recalls the American Pop artists' much earlier rejection of the avant-garde in the Abstract Expressionist mold. They, too, parodied the conventions of a seemingly impassioned and sincere art that had come to seem misguided and had even taken on the guise of a new academy. Indeed, Andy Warhol, Roy Lichtenstein, et al. can be seen to a certain extent as part of a larger questioning of the social possibility of the avant-garde (fig. 7.7). By the time that Pop Art hit the market as a phenomenon, artists and critics had been writing for two or three years about the possibility that the conditions for avant-garde art no longer existed in the United States. Abstract Expressionism, after all, was being bought, copied, taught, and celebrated by artists, galleries, collectors, museums, and the U.S. government itself (much as postmodern Conceptual Art would be).

The "death" of the avant-garde, of course, has been a gradual, drawn-out affair. Forty years later, many aspects of the avant-garde linger on: private dealers, cool magazines, the romance of "cutting-edge" art, an emphasis on newness and youth. The story Murakami himself tells of his career follows

説教的傾向の強いアメリカ美術への率直な反応として、1993年村上は《Dobozite Dobozite Oshamanbe》という一種のメッセージ彫刻を制作した。それはホルツァーとクルーガーの物々しい言葉に呼応するかのように、照明看板にテキストをあしらった立体作品である (figs. 7.5, 7.6)。しかしそのメッセージは、いかがわしさと冷笑に満ちていた。なにより「ドボジテ」は、「どうして?」を訛らせて人気マンガに登場する間抜けな田舎者が連発する言葉だったし、「おしゃまんべ」は地名(長万部)であり、なおかつコメディアンギャグだったから二重の意味があった<sup>6)</sup>。この作品は、テキストを使い社会批判をする現代美術へ村上が打ち込んだ辛辣なとどめの一撃となった。と同時に、DOBOZITEを略して出来た「DOBくん」がキャラクターとして登場する契機となった点で、新展開への出発をも画した。しかし、村上は欧米のコンセプチュアル・アートと決別しただけではない。初期作品に見られるような、どこことなくポストモダンな表現や漠然と批判的な視点を後にし、より革新的でオリジナルな方向へ向かうことになったのだ。

村上がポストモダン系コンセプチュアル・アートを否定したことは、アメリカのポップ・アーティストたちが抽象表現主義を頂点とする前衛を否定したことに対応する。彼らもまた、熱情的で誠実なアートの表現方法をパロディ化した。なぜなら、先輩格である抽象表現主義が間違った方向を指し示しているように思われたからであり、また新しいアカデリズムを形成するような状況だったからだ。確かに、アンディー・ウォーホルやロイ・リキテンスタインなどは、前衛における社会的可能性を問うていたと見ることもできるだろう (fig. 7.7)。当時、アメリカには前衛が存在し得ない、ということを作家や評論家たちがしきりに問題にしており、ポップ・アートが美術市場でセンセーションを巻き起こした頃には、それほど新しい話題でもなかった。結局は、抽象表現主義は追随する作家に模倣され、画廊やコレクターの購入対象になり、美術館は啓蒙に乗り出し、米国政府すら抽象表現主義を唱道する有様だった。(ポストモダン系コンセプチュアル・アートも、その点はほぼ同じだった)。

ただし、前衛の「死」は突然起ったわけではなく、臨終への時間は長かった。40年たった今



classical avant-garde outlines of early rejection of a new idea and subsequent success. And yet what he was rebelling against was the very attempt to reconstitute an avant-garde.<sup>7</sup> His rejection of Kruger, Holzer, et al. took the practical form of movement away from traditional avant-garde forms and toward an engagement with popular culture—not in order to subvert that culture or to use it against itself, but to use its formal and emotional powers for his own purposes.

To relate Murakami in the 1990s to the social conditions of the Pop artists in New York of the 1960s is not to say that the history of Japanese contemporary art imitates or even follows that of the United States, but that the artists (and their histories) belong to the same world. While Japan has a particular history (and even the terms that distinguish between “fine art” and artisanal work in general have particular, complex meanings in Japanese), certain modern conditions are international, such as mass production, entertainment, and consumerism.<sup>8</sup> Murakami has paid homage to Warhol as a predecessor, originally naming his studio the “Hiropon Factory” in tribute. He also has mentioned Jeff Koons—particularly his 1991 exhibition of erotica—as an influence on his own turn away from

でも、個人画商の存在、クールな雑誌への掲載、最先端アートへの憧れ、新しさと若さの強調など、前衛のトレードマークの多くは廃れずに残っている。自己のキャリアを回顧する村上の語り口にしても、最初は新しいアイデアを拒絶されながら最後には成功をおさめる、という典型的な前衛の成功物語をなぞっている。しかも、村上が反抗していたのはまさに前衛の再構築という試みそのものだったのだ。クルーガー、ホルツァーなどを否定した村上は、実践面では前衛の伝統形式から離れて、ポップ・カルチャーへ向かうという戦略を取った。ただし、理論的には、毒をもって毒を制するようにポップ・カルチャーを使ってポップ・カルチャーを撃とうとしたのではない。ポップ・カルチャーの表現と感性にひそむパワーを自らの目的のために利用したのである。

一言断っておきたいのは、1990年代の村上を、1960年代のニューヨークのポップ・アーティストたちの社会的状況に比較したとしても、日本の現代美術がアメリカ美術を模倣しているとか、ましては後追いしているとか言いたかったからではない。日米のアーティストたち、そして彼らの歴史が、同じ世界の出来事だと言いたいだけだ。日本には日本固有の歴史があり、言葉一つをとっても「美術」と職芸性の強いジ



**Figure 7.7**  
Roy Lichtenstein  
*Girl with Ball*  
ビーチボールを持つ少女  
1961  
Oil and synthetic polymer paint on canvas  
153 x 91.9 cm  
The Museum of Modern Art, New York  
Gift of Philip Johnson (421.1981)  
Digital Image © The Museum of Modern Art/Licensed by SCALA/Art Resource,  
New York  
© 2006 Estate of Roy Lichtenstein



**Figure 7.8**  
Jeff Koons  
*Dirty-Jeff on Top*  
ダーティ・ジェフが上  
1991  
Plastic  
277 x 180 x 140 cm  
© Jeff Koons





Figure 7.9  
Katsushika Hokusai  
From *Hokusai Manga*, vol. 10  
『北斎漫画』十冊より  
1819  
17.7 x 15.3 cm  
Courtesy Utagawa Museum Co., Ltd.

ジャンルとを区別する多様な語彙を持っているが、大量生産や、娯楽、消費主義など、ある種の近代的症状は国際的なひろがりを持つ<sup>(8)</sup>。先駆者であるウォーホルに敬意を払いつつ、村上は自らのスタジオを「ヒロボン・ファクトリー」と名付けた。また初期の作品様式から脱出する転機を与えてくれた作家として、ジェフ・クーンズ、特に1991年のエロチックな個展(fig. 7.8)を上げている<sup>(9)</sup>。しかしながら、村上に代表される「東京ポップ」、「日本のネオポップ」、「ポク」(ポップ+おたく)といった動向を、60年代ポップの延長だとか、クーンズ的なポスト・ポップの借用(アプロプリエーション)と同じだと考えるなら、それは間違いだ<sup>(10)</sup>。なるほど、近代資本主義の状況下に台頭したという点では、これらの動向はすべて関連している。しかし、戦後における日米の状況が異なるという理由もふくめて多くの点で、村上以前のポップと村上は異なっている。

村上によれば、アメリカの観客のほうが日本の美術界よりもずっと鋭敏に彼の新しい作品に食いついてきたという。新種のジャポニズム的な異国趣味の意識が作用しているのだと考える向きもあるだろう。しかし、1940-50年代に、ヨーロッパの知識層がアメリカのポップ・カルチャーを威勢のよい愉快なものとして飛びついたのに対して、新たに前衛ゲームに参画したアメリカの評論家たちは、自国のポップ・カルチャーを毛嫌いし、ハイ・カルチャーを創出しようと躍起になった。そんな状況にむしろ近いのではないか。ソ連映画の雄、セルゲイ・エイゼンシュテインやドイツの社会学者、ジークフリート・クラカウアがディズニーについては熱く語った、その同じ時期に、アメリカの美術評論家、クレメント・グリーンバーグはポピュラー音楽産業の牙城ニューヨークのティン・パン・アリーに恐怖したというのは有名な話だ<sup>(11)</sup>。20世紀の歴史を通じて、娯楽性・商業性とシリアス性・偉大性との相克は、それぞれの時期に固有な形で表れてきた。村上はアニメとマンガの世界を開けっぴろげに賞賛し関わったし、金田伊功のようなマンガ作家から借用したりしている。それらは、彼が否定した前衛アートに代わって、同時代のどんなアートよりもはるかに日本的で、より興味深く、よりエキサイティングで、より意味のある世界を村上に教えてくれたのである。



his earlier practice (fig. 7.8).<sup>9</sup> Still, it would be a mistake to see "Tokyo Pop," "Japanese Neo Pop," or "Poku" (pop + *otaku*) art like that of Murakami as simply an extension of 1960s Pop proper, or Koons' post-Pop appropriations.<sup>10</sup> They are all related, because they were all produced under conditions of modern capitalism, but Murakami is different from his Pop predecessors for many reasons, including the different realities of postwar Japan and America.

According to Murakami, U.S. audiences embraced his new work much more quickly than the Japanese art establishment. We could lay this at the door of the exoticizing impulse of a new Japonisme, but it also has a parallel or precedent in the embrace by European intellectuals of American popular culture in the 1940s and 1950s as spirited and amusing, while American critics, new to the game of avant-garde art, reviled it in their fight to produce high culture. Sergei Eisenstein and Siegfried Kracauer were rhapsodizing over Disney even as Clement Greenberg famously shrank in horror from Tin Pan Alley.<sup>11</sup> The conflicted relationship between the amusing or commercial and the serious or important runs through the twentieth century and takes historically specific forms. Murakami's open admiration for and engagement with the worlds of anime and manga, and his borrowing from animators such as Yoshinori Kanada, provided an alternative to the avant-garde art he eschewed that was not just more Japanese, but more interesting, more exciting, and more meaningful than much art then being produced.

In fact, when asked about his influences or interests today, Murakami is more likely to mention filmmakers and animators than other artists. Tracing his artistic genealogy, we might find a rather winding line that runs through historical Japanese artists Kanō Sansetsu (a seventeenth-century painter who worked in the "decorative" manner of the famed Kanō school) and Katsushika Hokusai (the innovative woodblock-print artist of the early nineteenth century; fig. 7.9), American Pop artists Warhol (fig. 7.10) and Koons, and Japanese contemporaries Yasumasa Morimura (fig. 7.11) and Yoshitomo Nara—but also Walt Disney, Osamu Tezuka, Steven Spielberg, and Hayao Miyazaki.<sup>12</sup> These figures seem to operate between high and low, or rather as producers of popular culture on a very, very high level,

実際、面白いと思う作家や影響を受けた人物などについて質問を受けた場合、今日の村上は、美術作家よりも映画監督やアニメーターの名を上げることの方が多い。村上の芸術的祖先を考えると、山雪(名門狩野派の一員、装飾様式を駆使した17世紀の絵師)や北斎(19世紀初頭の木版浮世絵の革新者)などの名前が日本の伝統美術から挙がるし(fig. 7.9)、かたや現代ではウォーホル(fig. 7.10)やクーンズなど、アメリカのポップ・アーティスト、また日本では森村泰昌(fig. 7.11)と奈良美智などの名前を挙げなくてはならない。くわえてウォルト・ディズニー、手塚治虫、スティーブン・スピルバーグや宮崎駿まで広範囲におよぶから、村上の芸術的系譜をたどると直線的な流れにはならない<sup>12)</sup>。これらの先人たちは、美術作家なら文化のハイとロウの狭間で制作しており、ポップ・カルチャー関係者なら、それぞれの分野の制約を受けながらも非常に高度なレベルで制作しているクリエイターたちだから、非商業的・前衛的・インデペンデントに活動する思慮深いハイ・カルチャーの担い手たちよりもはるかに興味深く、インパクトも大きく、技術も高い、と言えるかもしれない。

スピルバーグや宮崎の映画界における革新的功績は、フォームとアイデアの両面にわたる。と同時に、彼らは国内外で強大な文化的インパクトを与えている。金田のようなアニメ技術の革新者を賞賛する一方で、村上は、宮崎や、アメリカのアニメ第一人者たちをも、インスピレーションの源として語っている。彼らが村上にとって魅力的なお手本になるのは想像に難くない。何しろ村上の目標は文化に大きなインパクトを与えることだからだ。言い換えれば、自分の作品の重要性を誇示し、(当然のことながら)お金も儲けたいし、さらには如何なる動機にせよ自分のアイデアとイメージが世界にあふれて沢山の人々に興味を持ってもらえるようにしたいからだ。だから、村上が皮肉っぽく語るときも、そのお手本はウォーホルに限らない。

ウォルト・ディズニー的スタイルの確立が、私のやり方です。ディズニーはスーパー・アーティストですよ…アーティストじゃないと言う人たちもいるけれど。マルセル・デュシャンよりもディズニーの方がずっとコンセプチュアルで、本当にハードコアだと思う。だ



**Figure 7.10**  
Andy Warhol  
*Flowers*  
花  
1964  
Synthetic polymer paint and silkscreen ink on canvas  
121.9 x 121.9 cm  
© Andy Warhol Foundation/CORBIS



**Figure 7.11**  
Yasumasa Morimura  
*Singing Sunflowers*  
唄うひまわり  
1998  
Edition of 10; color photograph mounted on canvas  
93 x 73 cm  
Courtesy of the artist and Luhring Augustine, New York





**Figure 7.12**  
 Andy Warhol  
*Chanel*  
 シャネル  
 1985  
 Screen print on Lenox Museum Board  
 96.5 x 96.5 cm  
 © Andy Warhol Foundation/CORBIS

perhaps of greater interest, impact, or skill than those producers of ostensible high culture who are non-commercial, avant-garde, or independent, to whatever limited extent those categories actually function.

In addition to developing exciting formal and conceptual innovations in their fields, figures like Spielberg and Miyazaki have had an enormous cultural impact both at home and abroad. While Murakami rhapsodizes about the technical innovations of animators such as Kanada, he also cites Miyazaki himself, along with his U.S. counterparts. It is easy to understand why this would be an attractive model for someone like Murakami, who wants to have a great impact on culture: to be important, to make money (of course), but also to have his ideas and images, for whatever reason, be everywhere, and be of interest to many people. Again, the model here goes beyond Warhol, even when the artist speaks ironically:

My way is to establish Walt Disney style. I believe Walt Disney is a super artist.... Some people say he is artist or not. I think much more than Marcel Duchamp is Walt Disney concept piece, really hardcore. Because he can get what people desire. And then I read he was alcoholic, and he got his ideas when he drank. It is really artist style!<sup>13</sup>

In interviews Murakami has a very amusing habit of iterating that he has learned the “rules” of the supposedly rebellious avant-garde art world, such as the absolute dictum that the artist must “be himself.” He brilliantly reveals the conventionality of a putatively unconventional position, even as he himself is in fact wildly inventive. There is a lot in that one funny reply to an interviewer, particularly the nod to the clichéd image of the tortured, alcoholic artist, as if his lifestyle were as important as his drawing style. Murakami wryly links the hyper-commercial Walt Disney and avant-garde demigod Marcel Duchamp as creators and purveyors of a name brand. And most seriously, Murakami chooses someone who went from being principally a draftsman and image creator to the creator of a world—Disney World, fleshed out and including a wide range of products, from movies to comics to figures to toys to amusement parks to T-shirts.

って、ディズニーは人々が望むものを与えることができた。アル中のディズニーは、酔っぱらったときにアイデアが沸いた、ってどこかで読みました。本当に、こういうのがアーティストの姿ですよ!<sup>13)</sup>

興味深いことに、村上はインタビューなどに答えながら、反抗精神旺盛なはずの前衛アートの世界にはびこる「規則」について学習した成果—これには、「アーティストは自分自身でなければならない」という絶対的態度などが入っている—について繰り返し言及している。自分自身は創意に富むアーティストであるにもかかわらず、伝統や因襲にとらわれないスタンスが身上だと一般に考えられている前衛の因襲性を村上は見事に暴きだしてしまう。上述のディズニーについてのコメントなどは、いかにもありきたりの天才のイメージ(苦悩するアル中のアーティスト)に肯定的な姿勢を見せながら、あたかも天才の生活様式(ライフスタイル)が、描画様式と同じくらい重要であるかのような答えを返している点が滑稽だ。それに加えて、超商業主義のディズニーと前衛の神様デュシャンとを同じ俎上に上げて、二人をネームブランドの創出者兼商人とみなしている。このインタビューのもっともシリアスな部分は、主に描画を本業とするイメージ・クリエイターとして出発しながら、ついには一個の「世界」を作り上げてしまった人物を選んで点だろう。言うまでもなく、映画からコミック、フィギュア、玩具からテーマパークにいたる広範な商品からなる「ディズニー・ワールド」を創り出したのがディズニーである。

事実、最近のインタビューで、村上はポップ・アートを探求するより、彼のいう「アート商品」の方に関心があると述べている<sup>14)</sup>。1990年半ばから、DOBくんをテーマに、ぬいぐるみやキーホルダー、腕時計、Tシャツ、マウスパッドなど安価な商品を生産している。ウォーホルは宣伝のために作品をライセンス化したが(fig. 7.12)、村上は高価なアート作品の一点ものから廉価の量産小物まで、ピンからキリまでのデザインを生産し、その工程をすべて掌握管理している。「ピンからキリまで」という守備範囲の広さを、村上は次のように説明する。

この秋、《Superflat Museum》というブラ



Indeed, Murakami has said recently that he is less interested in exploring Pop Art than in making what he calls "art products."<sup>14</sup> Since the mid-1990s he has been producing inexpensive commercial products using Mr. DOB, from fuzzy stuffed figures to keychains, watches, T-shirts, and mousepads. While Warhol licensed some of his imagery for advertisements (fig. 7.12), Murakami is in full control of designing and producing all of his products, running the full spectrum from very high-end art to inexpensive, multiple tchotchkes. The artist describes the spectrum in this way:

This fall, I will start selling chewing gum under the brand "Superflat Museum," which will include a little gift figure inside each package, priced at only three hundred yen. My *Miss Ko<sup>2</sup>* was bid at five hundred thousand dollars at Christie's. And you can obtain a miniature of *Miss Ko<sup>2</sup>*, the same shape but in a smaller size (about five centimeters high), for free if you buy the gum.<sup>15</sup>

A further extension of this contact between high art and frankly commercial objects is Murakami's 2003 collaboration with Louis Vuitton, designing the now-ubiquitous handbags in rainbow logo and cherry-blossom patterns that earned the corporation three hundred million dollars (fig. 7.13). Shortly after the bags came out, Murakami exhibited "LV" monogram paintings at his New York gallery that only further confused art audiences (fig. 7.14). Murakami answered critics who accused him of selling out by repeating his comment that the idea of a hierarchy between high art and low or mass culture is a Western one. He insists that the only difference between making a painting and designing a handbag is the ratio of personal control that must be compromised in light of the practical realities of committees and production schedules.<sup>16</sup> (While even Murakami draws the classical distinction between commercial work and the liberated work of the artist, he places them on a continuum, and not as absolute opposites.)

While many artists have rejected the cocoon of the studio as a romantic relic in favor of art with minimal physical presence or the ready-made, Murakami does not reject the work and craft that go

ンド名でガムを売り出します。値段はたったの300円で、どの箱にも小さなフィギュアがオマケに入っている。クリスティーズで50万ドルで競売された私の作品《Miss Ko<sup>2</sup>》も、ガムを買えば、高さ5センチのミニチュアサイズですがオマケとしてタダで手に入れることができますよ<sup>(15)</sup>。

ハイ・アートと紛れもない商業作品の異種混交は、2003年ルイ・ヴィトンとのコラボレーションでより大規模に実現された。今ではいたるところで見かける、マルチカラーのLVロゴと桜模様のハンドバッグは、同社に三億ドルもの収入をもたらした(fig. 7.13)。バッグ発売の直後、村上はLVのモノグラム絵画をニューヨークの画廊で展示して、観客をさらに混乱させた(fig. 7.14)。芸術の冒涇だと責める評論家たちに対して、村上はこう応答する。ハイ・アートとロー・アートあるいは大衆文化を区別する位階構造は西洋的考えに過ぎない、と。村上にとって、絵画制作とバッグのデザインで唯一異なるのは、個人がコントロール可能な度合いの違いでしかない。バッグのデザインでは、現実が優先するから妥協も必要で、委員会方式で他人の意見に従ったり、生産日程にも配慮をする<sup>(16)</sup>。(村上ですら商業作品と作家の個人制作のあいだに一線を画するようだが、村上において両者は絶対的対立ではなく、連続した位置関係にある)。

外界から隔絶された安穩のスタジオをロマン主義の遺物として否定しアーティストの多くが、物質性の稀薄な作品を手がけ、また手作業の不必要なレディーメードを使ったりしているが、村上自身は「モノ」としてのアートや、作品の手仕事性を否定せず、完成度の高さを目指した。そのかわり、自分では製作せず、デザインと管理の役割に転じた。村上にとって、これは日本の伝統である職人の役割を夢想し回帰することを意味したが、西洋の目にはウォーホルのファクトリー方式に映った<sup>(17)</sup>。もっとも、ウォーホルのスタッフは、定職のない遊び人たち一葉中、おかま、娼婦—だったが、埼玉やブルックリンにある村上のスタジオスタッフはタイムカードで律儀に出退社時刻を記録し、実に勤勉によく働いている。

雑誌記者がスタジオ訪問して記事を書くと、必ずといってよいほど、製作中のアシスタン



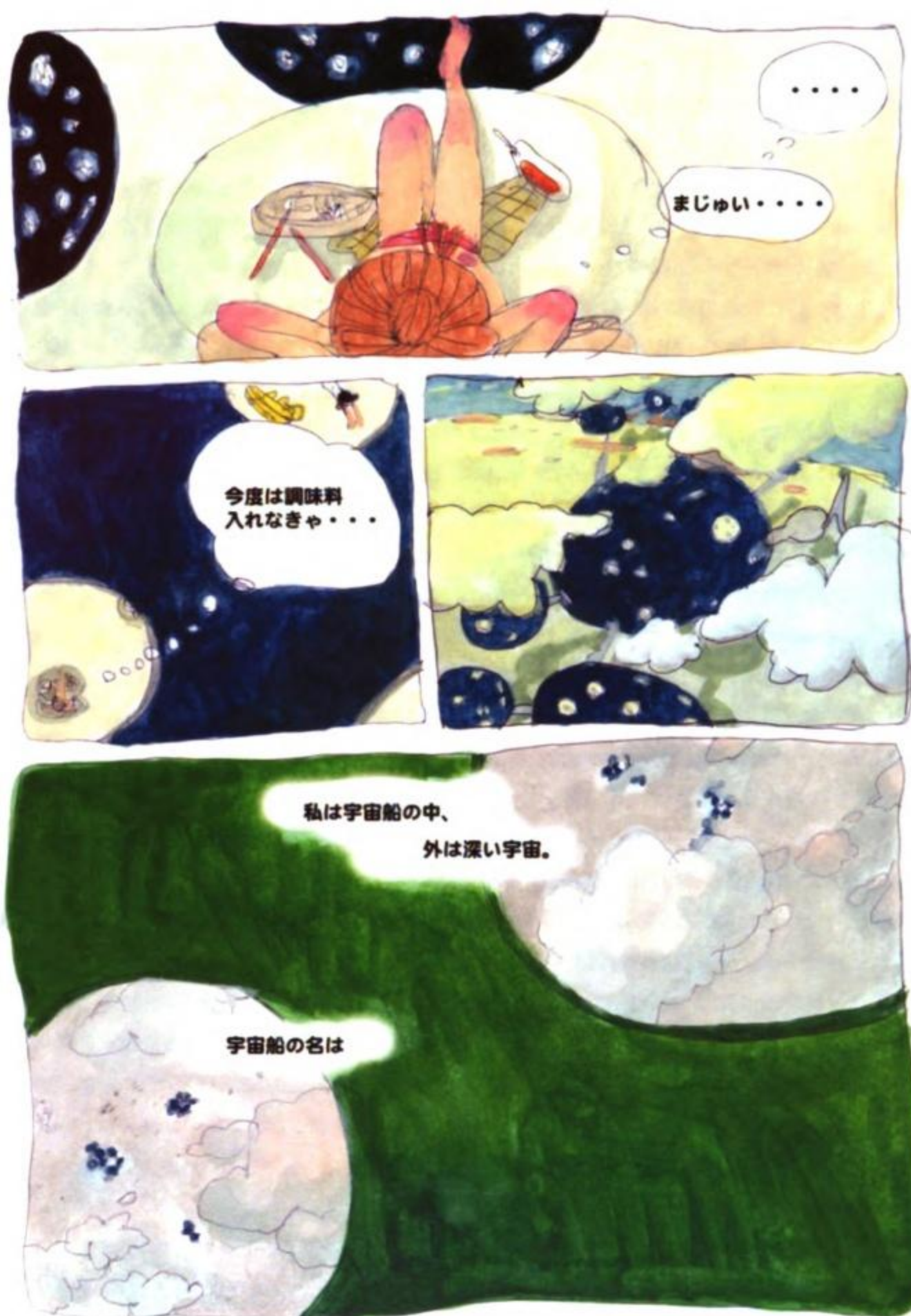
**Figure 7.13**  
Eye Need You bag in Eye Love Monogram canvas, as shown in *Louis Vuitton Collection Printemps/Ete 2003: Pret-a-Porter, Maroquinerie, Souliers*, page 10  
『ルイ・ヴィトン2003年春夏カタログ』(10頁)に掲載されたアイ・ラヴ・モノグラムのアイ・ニード・ユー・バッグ  
© Louis Vuitton Malletier Paris



**Figure 7.14**  
Takashi Murakami  
*Eye Love Monogram*  
2003  
Acrylic on canvas, mounted on wood  
100 x 100 cm  
Courtesy Merianne Boesky Gallery, New York  
© 2003 Takashi Murakami/Kaikai Kiku Co., Ltd. All Rights Reserved



**Figure 7.15**  
Aya Takano  
*Space Ship EE* (from page 11)  
2002  
Book (publisher: Kaikai Kiki)  
21 x 15 x 1.25 cm  
© 2002 Aya Takano/Kaikai Kiki Co., Ltd. All Rights Reserved.



11

into a highly finished art object. Instead, he has moved into the role of designer and supervisor. For him this carries a fantasized return to the role of the Japanese artisan-craftsman; for a Western viewer it calls up Warhol's Factory.<sup>17</sup> But while Warhol's workers were frolicking scenesters—drug addicts, transvestites, society girls—Murakami's workers in Saitama (in a Tokyo suburb) and Brooklyn punch in and out with time clocks and work extremely hard.

Journalistic accounts of studio visits with Murakami often strike a suspicious note when

トたちに触れ、疑惑の念を表明する。あたかもアシスタントの存在によって、村上が詐欺師だということを証明するとでもいわんばかりなのだ。村上がスタッフを搾取しているか、否かはさておいて、村上は、製作に参加したスタッフの名前を作品の裏に銘記し、その貢献を認めるだけではない(fig. 7.1)。最近の回顧展カタログでは作業過程についてのスタッフの手厳しい意見なども掲載されている<sup>(18)</sup>。誰が実際に作品を製作しているのかという疑問に村上ほど率直に答えるアーティストはいないだろう。ウ



describing the assistants at work, as if this somehow proves that he is really a con artist. But whether he exploits them or not, Murakami not only credits the assistants who work on each piece (fig. 7.1), in a recent catalogue he even published their sometimes less-than-glowing perspectives on the working process.<sup>18</sup> No other artist deals as frankly with the question of who actually makes the art. Even more than the Factory, Murakami's studio resembles that of a fashion designer or filmmaker. (Famous manga artists and animators always have groups of assistants and take a group name, such as "Studio Ghibli"; the pace of production and demand make this collaboration or division of labor necessary.) Although usually underpaid and overworked, sometimes these assistants themselves go on to have independent careers, like the artist-workers of Hiropon.

In fact, promoting these assistants and discoveries has become a major part of Murakami's artistic practice. "Mr." (Masakatsu Iwamoto) was the first to emerge in the public eye. Since Murakami hired him in 1995, Mr. has built his own artistic identity and following, based on his oddly cheerful and seductive depictions of young girls. In the *Tokyo Girls Bravo* exhibitions that Murakami has curated in the U.S. and Japan since 1999, he has focused particularly on showcasing the women that work for him (a disproportionately large percentage of amateur manga artists are women). Several, including Chiho Aoshima and Aya Takano, have established reputations for strong work that mixes sentimentality, sexuality, and violence. While their art shares certain concerns with that of Murakami, it is very different formally; in particular, the images created by these young women tend to have a more personal, traditionally "expressive" sensibility (fig. 7.15).

In starting Kaikai Kiki in 2001 Murakami effectively incorporated himself, however playfully. Both the collective identity of Hiropon and the corporate identity of Kaikai Kiki allow Murakami both to enlarge his artistic identity and to transcend himself. By operating as a business, he is distanced from his products not only in the sense that other people make them, but also in the sense that the products are less intrinsically the expression of some unified and solitary self. In a positive sense, the emphasis on the name or public identity rather than

オーホールのファクトリー以上に、村上のスタジオは、ファッション工房や映画製作に似ている。(著名なマンガ作家やアニメーターは常時多くのアシスタントをかかえていて、「スタジオ・ジブリ」のようにグループとしての名称を持つところもある。高い需要に見合う製作スピードを確保するため、分業と協働が不可欠なのだ)。村上のスタッフは、たいがい低賃金で長時間労働に甘んじているが、ヒロポン・ファクトリーから独立して作家活動を始めたものもある。

実際、スタッフから才能を発掘し、作家に育成することも、村上の芸術活動の重要な要素となっている。「Mr.」(本名・岩本正勝)は、ヒロポン・ファクトリー初のスタッフ出身アーティストだ。Mr.は1995年に村上に採用されたが、晴れやかな表情の魅力的な少女像を中心モチーフにして作家デビューした。村上が1999年以来日本とアメリカで企画した《東京ガールズブラボー》展では、特に女性のアシスタントが紹介されている。(ちなみに、女性がアマチュアマンガ作家に占める割合は、男性に比べて圧倒的に大きい)。青島千穂、タカノ綾を含む何人かの女性アーティストは、情緒性、セックス、暴力性をミックスしたインパクトのある作品で評価を得た。彼女たちの作品には、村上と共通する志向もあるが、模式的には非常に異なる。特に、これらの若い女性アーティストたちの作るイメージは、より私的で、伝統的な意味で「表現」しようとする感性が目立つ(fig. 7.15)。

2001年カイカイキキ社を発足させた村上は、効果的に「村上」を法人化した。無論、そこに遊び心があるのはもちろんなのだが…。ヒロポン・ファクトリーのグループとしてのアイデンティティーとカイカイキキの企業としてのアイデンティティーは、村上の芸術的アイデンティティーを拡張すると同時に、村上が村上という一個人を超越することを可能にした。ビジネスとして経営することにより、村上個人と「製品」の間に距離が生まれた。その距離は、他人による製作により生じる距離でもあるが、芸術家という「一人の単独存在による表現」から本質的に離脱していくことから生じる距離でもある。これを積極的に解釈するなら、村上というブランドネームやペルソナを押し出すことによって、作家固有の表現様式にとらわれることなく、変幻自在の活動と自己脱皮が可能になる。「君たちは、来週、なんの後ろめたさを感じることなく、





**Figure 7.16**  
Takashi Murakami  
*My Lonesome Cowboy*  
1998  
Edition 1 of 3; oil, acrylic, fiberglass, iron  
254 x 116.8 x 91 cm  
Courtesy Blum & Poe, Los Angeles  
© 1998 Takashi Murakami/Kaikai Kiki Co., Ltd. All Rights Reserved.

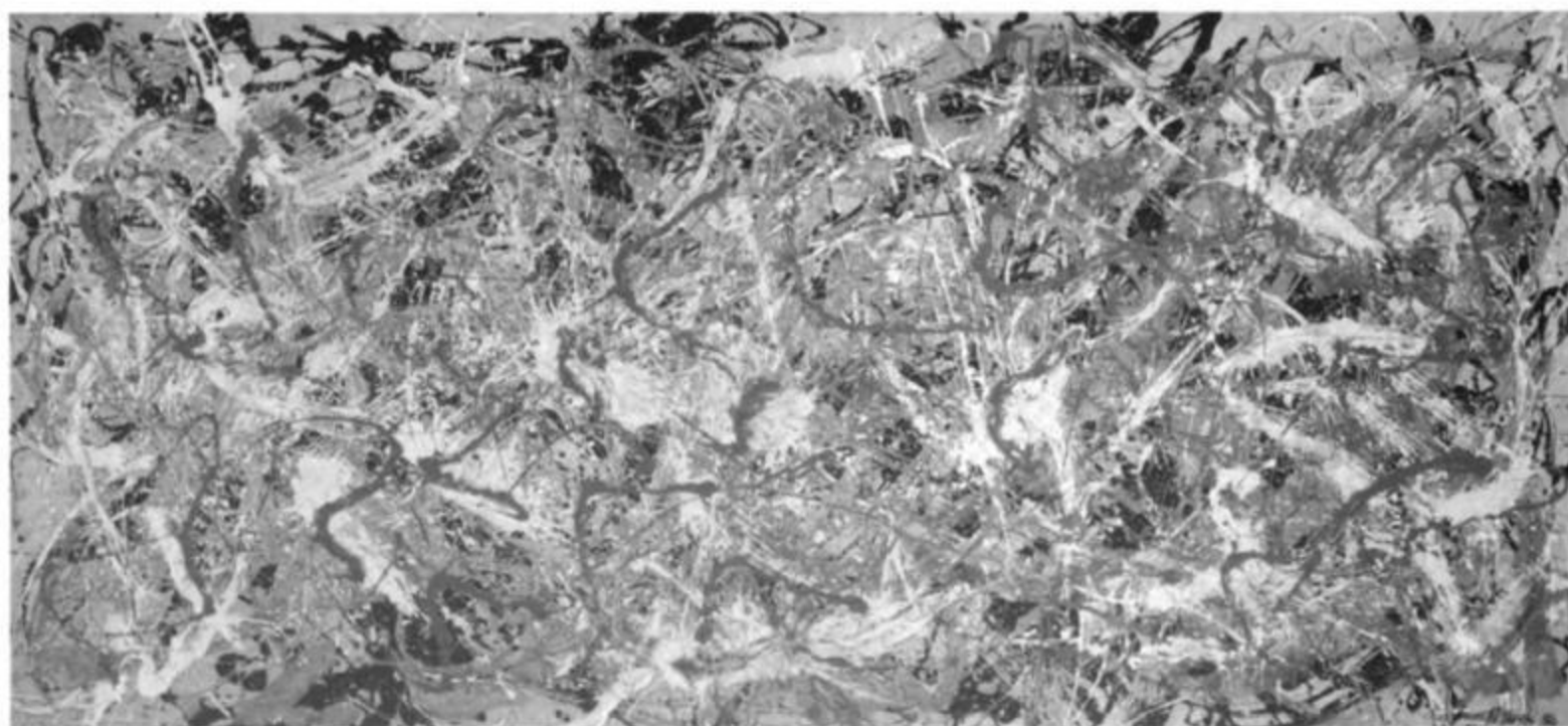
on any innate style allows the artist freedom to change and move, to get out of himself. Warhol once insisted that, "You ought to be able to be an abstract expressionist next week, or a pop artist, or a realist, without feeling that you've given up something."<sup>19</sup> This statement exhorts the idea that the artist be allowed to move not just with personal impulses against the market's desire to pigeonhole him, but also *with* the market, from one fashion to the next, in order to stay relevant, to diversify. Similarly Murakami once said that he especially liked the film *Minority Report* (2002) because it wasn't done in "Spielberg" style but was nonetheless a Spielberg film.<sup>20</sup> This flexibility is the result of making a name for oneself, in the sense that the name transcends the product or style. In the most extreme example, like a Louis Vuitton bag designed by Takashi Murakami, a Takashi Murakami could conceivably be designed by someone else, as long as it had the "TM" stamp.

The images and ideas could even continue posthumously, just as the clothing lines and product licensing of Louis Vuitton and Christian Dior have continued long after the deaths of the designers. This is a favorite theme of Murakami's.<sup>21</sup> After reading somewhere that Marc Jacobs had rejected his early proposals for Vuitton, requesting something more "Takashi-like," I asked Murakami what this might mean. He answered, "'Takashi-like' insists that I am Japanese, that I learned Western rules of art, that I like anime, that I despair of the possibility that the world will not purify, and that art is an effective medium to survive cheerfully, even after my death."<sup>22</sup> Part of being identifiably Takashi-like is the concept that his identity is a brand, which, like a person's

抽象表現主義者になったり、ポップ・アーティストになったり、リアリストになったりできなきゃだめだ」<sup>19</sup>。これは、ウォーホルが残した名言だが、その本意は、個々人の内的衝動を重視し、市場がアーティストを一つの型にはめようとする動きに抵抗する必要を認めるだけではない。むしろ、流行が移り変わる中で、今日的な意味を維持し、作品を多様化するために、市場とともに動く必要がある、と主張しているのである。これと似た発言は村上にもある。村上は、スビルバーグ監督の映画《マイノリティー・レポート》(2002年)をことのほか気に入ったらしい。というのも、この映画がスビルバーグ様式で制作されていないにもかかわらず、紛れもなくスビルバーグ映画になっているからだ、という<sup>20</sup>。ある意味で名前のブランド性が確立されると、その名前が製品や表現様式すらも乗り越えてしまうからこそ、これだけ柔軟な発想が出てくるのだろう。その最も極端な例が、ルイ・ヴィトンのバッグのデザインだ。Takashi Murakamiの頭文字をとった「TM」マークが付きさえすれば、誰のデザインでも村上作品となり得るのだ。

ルイ・ヴィトンやクリスチャン・ディオールといった服飾ブランドやライセンス商品と同じように、イメージとアイデアはアーティストの死後にも存続しうる。これは村上のお気に入りのテーマだ<sup>21</sup>。村上がヴィトンに提出した最初のデザイン・アイデアをヴィトン・デザイナーのマーク・ジェイコブスが拒否した、と何かで読んだことがある。もっと「タカシ的」なスタイルを要求してきたというのだ。これはどういうことか、と筆者は村上に尋ねてみた。「タカシ的」ということで、ヴィトンが僕に望んだこと

**Figure 7.17**  
Jackson Pollock  
*Number 27*  
ナンバー27  
1950  
Oil on canvas  
124.5 x 269.2 cm  
Whitney Museum of American Art, New York, Purchase 53.12  
Photo © 1985 Steven Sisman  
© 1986 Whitney Museum of American Art, New York  
© 2005 Pollock-Krasner Foundation/Artists Rights Society (ARS), New York





genetic code, can live on, giving form to things when he is gone. Murakami wants to spread his "artistic DNA" (as he puts it) by working on all different levels and areas of culture, from fine-art paintings to luxury handbags to stuffed toys to gum giveaways, to the point where people love things without necessarily knowing that they are loving a Murakami; the objects have a life of their own. In his words, "[The] audience [doesn't] need the artist, only the character."<sup>22</sup> You don't need to know about Murakami to like his work; despite his emphasis on newness and fashion, he is thinking about the long-term life of these objects, images, and ideas in the culture. It could be that the "LV" design or Mr. DOB will last, while Murakami himself eventually disappears. Paradoxically and ironically, the corporate head resonates with the anonymous Japanese artisan of the distant past; both dissolve into the product.

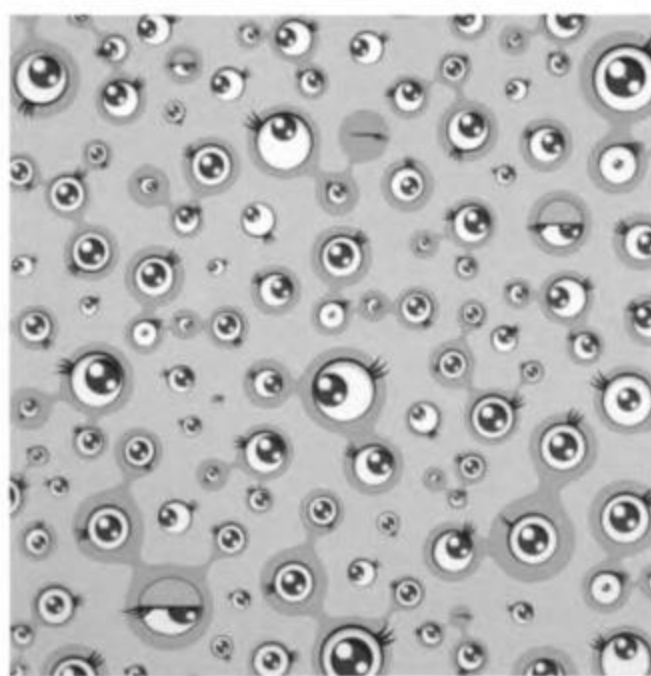
Even if the audience doesn't need the artist, the artist needs the audience. Murakami's broad interests in different forms of visual culture describe not only the desire to cater to the tastes and pocketbooks of different classes, but also the desire to make his work about things that powerfully engage people—and not just art people. The full-size sculptures he makes of male and female figures are calculated specifically to challenge and please the *otaku* audience, which, like participants in many fan cultures, is informed, detail-oriented, and exacting (fig. 7.16). The *otaku* might connect what looks like a random, if bizarre, pose to particular artists or genres, and see the scale and modeling as a fulfillment of or challenge to their desires (and the products that usually meet them). For art audiences, the same sculpture might evoke a parody of the Western expressionism of Jackson Pollock or Francis Bacon (fig. 7.17), as well as the references to Japanese artists that Murakami catalogues in *Superflat*. Linking Sansetsu and the animator Kanada describes not just a history built on affinity, but a continuum between the two artists with regard to both level of production and of audience.

Murakami not only addresses the subcultures of the *otaku* and the art worlds, but reaches out to the mass audience through his distribution methods and also in his choices of subject matter and form. These forms call on popular fascinations: sex, violence,

は、日本人であること、アートにおける西洋の原則を学んだこと、アニメが好きなこと、世界を浄化できないことに絶望していること、そしてアートは僕の死後にすら、明るく生きていくための効果的な表現となることだった」と村上は答えてくれた<sup>23</sup>。また、見ただけで「タカシ的」だとわかるということは、ブランドとしてのアイデンティティーの問題だ。つまり、個人の遺伝子コードよろしく、村上ブランドが生き残り、いろいろなものに形を与えていく。ファイン・アートの絵画、高級ハンドバッグ、ぬいぐるみ、ガムのオマケなど、文化のあらゆるレベル、あらゆる分野で活動することで、村上言うところの「芸術のDNA」を広げたい、と村上は考えている。そうしたら、人々はそれが必ずしも「ムラカミ」だとは気づかずに、村上のアートやグッズを愛好するだろうし、そうなればそれらのモノが自立してそれ自体の生命を持つことになる。村上に言わせれば、「観客はアーティストなど必要としない。必要なのはキャラクターだけ」なのだ<sup>24</sup>。村上の作品を好きになるのに、村上のことを知る必要はない。新しさやファッション性を追及しながら、村上は、自分の作る作品やイメージやアイデアが文化の中で息長く生きていくことを狙っている。村上その人はいつかはこの世から消えるだろうが、その後にLVのデザインかDOBくんが残るのかもしれない。逆説的かつ皮肉なことに、ムラカミという会社社長は、遠い昔の日本に生きていた無名の職人と共通点を持つ。両者ともに、商品の中に溶け込んでいるのだ。

たとえ観客がアーティストを必要としなくても、アーティストには観客が必要だ。視覚文化のさまざまな形式に示された村上の貪欲な関心は、異なる階層の人々の趣味と金銭状況に見合ったものを提供したいという欲望の表れだが、それにとどまらず、アート界の人間だけではなく多くの人々を強烈に惹きつけるような作品を制作したいという欲望をも示している。等身大の男女のフィギュア彫刻は、ファン文化やマニア文化の例にもれず該博で、ディテールにうるさく、厳密なスタンダードを要求するおたく層を挑発し、喜ばせようと特に意図されている (fig. 7.16)。おたくは、一見無作為で時として奇妙なポーズのフィギュアでも、一目見れば、それがどのクリエイターか、どのジャンルに属するのかすぐ分かるし、サイズや細部の作りを





**Figure 7.18**  
Takashi Murakami  
*Jellyfish Eyes*  
めめめのくらげ  
2001  
Acrylic on canvas, mounted on wood  
100 x 100 x 5 cm  
Courtesy Marianne Boesky Gallery, New York  
© 2001 Takashi Murakami/Kaikai Kiki Co., Ltd. All Rights Reserved

and cuteness (as well as the repressed sado-masochism that often underlies the cute in both East and West). Murakami's interest in "the world," the space outside the museum—in comics and cartoons, buxom females and luxury handbags—is entangled with his interest in the mass audience itself. As he says, "I have learned in Europe and America the way of the fine-art scene. Few people come to museums. Much bigger are the movie theaters. The museum, that space is kind of old-style media, like opera. That's why I am really interested in making merchandise for ordinary people."<sup>24</sup>

Here I find myself thinking once again of the Pop artists of the 1960s, whose subject matter, to varying degrees, implied the existence of the mass audience. In fact, one critic famously criticized Pop Art on the grounds that it held attraction for a new audience of "bobby soxers" and "schoolgirls"<sup>25</sup>—not so far removed from the girls who seem to dominate Japanese cultural consumption, about whom Murakami said in 1999, "Right now the young female audience is the hardest to attract, and the challenge of my newest work is to get popular with that group."<sup>26</sup> In this very thoughtful and calculated way, the audience—whether a specific subculture or a mass consumer audience—becomes a fundamental subject of his work. And at least indirectly, this is reflected and represented by Murakami's best-known motif: the staring, winking, squinting eyes that appear in *Jellyfish Eyes* (2001) and other works (fig. 7.18). The eyes are huge, goggling, round—a caricature of Occidental features that comes from manga and anime. Are the Japanese self-loathing or imitative? Is anime about the unification of East and West, and so on? Without entering into these perpetual debates, as a convention the big eyes can be traced back to Osamu Tezuka's post-World War II manga hit, *Astro Boy*. Tezuka had watched *Bambi* and *Snow White* time and time again in occupied Japan, and had created *Astro Boy* at least in part on the model of those Disney cartoons. Through the years, this style of depiction and drawing in cartoons became standard. Still, it is striking that Murakami chose the eyes as a trademark.

Murakami has offered a bewildering array of explanations for the eyes, but they serve most obviously as an emblem for his "Superflat" theory. An

判断して、自分たちの欲望が満たされているのかどうか、またそれを満たしてくれるおたくグッズ以上のものが目指されているのか、を理解する。一方、アートの観客にとっては、その同じ立体作品が、ジャクソン・ポロックやフランシス・ベーコン (fig. 7.17) といった西洋の表現主義的作品のパロディーに見えるかもしれないし、《スーパーフラット》展カタログに収録されている日本人アーティストを思わせるかもしれない。もっとも、山雪とアニメーター金田がともに同カタログに収録されているとしても、それは単に美術史的な類似があるからだけではない。製作というレベルにおいて、また観客との関係というレベルにおいて両者が連続している、と村上は考えているのだ。

村上作品で問題となるのは、おたく、そしてアートという二種類のサブカルチャーだけではない。流通方法を工夫し、作品の主題や表現を慎重に選んで、一般大衆にアピールしようとしているのだ。村上の表現には、セックス、暴力、「可愛い」—そして、洋の東西を問わず、可愛いものの根底にひそむ抑制されたサドマゾ感覚—など、広く人々を魅了するテーマが取り込まれている。マンガや豊かな女性像、高級ハンドバッグなど、美術館の外の「広い世界」に向けられた村上の関心は、彼が一般大衆に寄せる関心と密接に関係していえる。「ヨーロッパとアメリカで、私はファイン・アートがどういう具合に存在しているかを学んだ。美術館に来る人はほとんどいない。観客動員は映画館の方がはるかに多い。美術館というのは、オペラと同じでオールド・メディアだ。だから、僕は普通の人たちのために商品を作ることが本当に面白いんだ」<sup>(24)</sup>。

ここでまた、1960年代のポップ・アーティストたちのことを考えてしまう。彼らの取り上げたテーマも、大衆の中にある観客を意識したものだ。実際、ある評論家は、ローティーンの女の子や、女学生にアピールして新しい観客層にしたという理由で、ポップ・アートを批判した<sup>(25)</sup>。これは有名な話だが、現在の日本で消費文化を担うのが少女たちである状況と似ていなくもない。ちょうど、村上は1999年に「今アピールするのが最も難しいのは、若い女性層だ。僕の最新作では、この層の人気を得ることが大きなチャレンジです」と述べている<sup>(26)</sup>。村上が考え計算し抜いた観客設定は、サブカルチャ



allover pattern, they assert the absence of one-point perspective or a central composition that Murakami associates with classical Western painting. While a Western art-literate viewer can't help but think of Clement Greenberg and modernist dicta about opticality and the picture plane, Murakami's theory of Superflat links design-oriented "eccentric" painting of the seventeenth century with contemporary anime and manga images in an alternative history of Japanese art.

As the artist says, when you look at these pictures, they look back at you. He connects this eerie reciprocal look to two images that struck him in childhood: a hundred-eyed monster drawn by Shigeru Mizuki (a favorite of his), and a portrait painting illustrated in a textbook, whose sitter appears to look back at the viewer regardless of the angle from which the painting is viewed.<sup>27</sup> Both figures conjure up a sense of magic and fantasy with a slightly ominous tone: the dark side of luminous ideas about animism and multiple deities inherent in Japanese culture and Shintoism. The idea that both inanimate objects and non-human creatures have spirits is embodied in *DOB in the Strange Forest* (1999), which finds Mr. DOB surrounded by staring, menacing plants and mushrooms (fig. 7.19).

The power to bring matter to life is one obvious quality that draws Murakami to animation. From the beginning, animation has been in love with the idea of everything being alive and moving. In Mickey Mouse's first film, *Plane Crazy* (1928), trees bend and church steeples wriggle and duck to get out of the way as Mickey flies low over a city, much as each of Murakami's mushrooms has a distinct personality and sense of direction, bowing, snarling, or recoiling. His most recent work has featured videos, both animated and live-action, and he plans eventually to make his own feature-length animated film, but even his painting, sculptures, and prints already seem to move. Beyond being pictures in motion, much animation has as its dominant characteristic a special kind of motion, that of change and morphing and stretching—a character stretched to the limits of who he is and what he looks like. Murakami explicitly explores this in the fluid eruptions of *Milk and Cream* (both 1998), inspired by the explosions of Kanada, or the wild pulling and

一型、また大衆消費型であるにかかわらず、村上作品の本源的な主題である。このことが少なくとも間接的に反映しているのが、村上のトレードマーク的モチーフの目玉—凝視したり、ウィンクしたり、目を細めたりする目玉だ。《めめめのくらげ》(2001年)などに描かれた村上の目玉は、まん丸で、大きく、ぎょろりとしていて、マンガやアニメ特有の西洋風の眼を諷刺している (fig. 7.18)。いったい日本人は劣等感が強いのか、それともモノマネ好きなのか? アニメは東西統一を象徴するのか? こうした際限のない議論をするまでもなく、大きな目玉の元祖は手塚治虫の戦後マンガのヒット作《鉄腕アトム》である。占領下の日本で《パンビ》や《白雪姫》を繰り返し見た経験が一そう言い切るのに抵抗があるなら、少なくとも部分的にはディズニーのアニメ映画が—《鉄腕アトム》誕生の背景にある。そして年月を経て、手塚による描写表現がマンガの基準様式となった。それにしても、村上が目玉をトレードマークに選んだのは、なかなか興味深い。

村上は、目玉のモチーフについて、あれこれ説明をしているが、目玉がスーパーフラット理論を象徴するイメージであることは疑いようがない。画面を覆うオールオーバーなパターンは、一点遠近法や求心的構図を排除するが、これは村上にとって古典的な西洋絵画の否定にもつながる。西洋の現代美術に造詣の深い人なら、オブティカリティーや絵画の平面性など、クレメント・グリーンバーグによるモダニズムの公式見解を思い浮かべるかもしれない。しかし、村上のスーパーフラット理論は、装飾を重視した17世紀日本の中心偏在の絵画様式と現代日本のアニメやマンガのイメージを接合させた変則美術史を基礎にしているのだ。

中心偏在の絵画を見ていると、自分が絵画からも見返される、と村上は言う。絵画と観者の間に行き交う気味の悪い視線のやり取りは、村上が子供時代に見た二つのイメージにつながっている。一つは、村上お気に入りのマンガ作家、水木しげるが描いた「百目」の妖怪で、もう一つは教科書に掲載されていたどの角度から見ても目線が付いてくるように見える肖像画だ<sup>(27)</sup>。どちらの例をとっても、少なからず不気味なムードの魔術的、幻想的イメージである。つまり、アニミズムと八百万の神が、日本文化と神道の「明」の部分だとすれば、村上の幼い



**Figure 7.19**  
Takashi Murakami  
*DOB in the Strange Forest*  
不思議の森のDOBくん  
1999  
Oil paint, acrylic, synthetic resins, fiberglass, iron  
152.4 x 304.8 x 304.8 cm  
Courtesy Marianne Boesky Gallery, New York  
© 1999 Takashi Murakami/Kaikai Kiki Co., Ltd. All Rights Reserved



**Figure 7.20**  
Takashi Murakami  
*Chaos*  
1998  
Acrylic on linen, mounted on board  
40 x 40 x 5 cm  
Courtesy Blum & Poe, Los Angeles  
© 1998 Takashi Murakami/Kaikai Kiki Co., Ltd. All Rights Reserved





**Figure 7.21**  
Installation view of *Takashi Murakami: Crazy Z*, SCAI The Bathhouse, Tokyo, 1995  
村上隆個展《狂ったZ》展示風景、SCAI The Bathhouse、東京、1995年  
Courtesy SCAI The Bathhouse, Tokyo  
Photo: Norihiro Ueno  
© 1995 Takashi Murakami/Kaikai Kiki Co., Ltd. All Rights Reserved.

tangling of Mr. DOB in *Chaos* (1998) and many other paintings (fig. 7.20).

The spray of paint or a spiraling figure suggests matter set free from the normal laws of gravity. This weightlessness, along with the challenge to (or even disintegration of) physical matter or the coherent self, automatically evokes space travel and science fiction, the re-imagining of the physical world as we know it. Bending natural laws, Murakami breaks artistic conventions as well, the habits and systems of the physical world the artist himself creates. The collision of balloons and globes and tondos with superflat decorative patterns ripples through Murakami's work of the past five years or so. In his most recent work, the artist pushes illusionism still further, inserting deep space into a painting with a jet that zooms toward a central vanishing point, and shading his sculptures with tonal modeling, a seeming departure from his Superflat ethos.

**Figure 7.22**  
Jeff Koons  
*Balloon Dog (Blue)*  
バルーン・ドッグ(ブルー)  
1994–99  
High chromium stainless steel with transparent color coating  
307 x 363 x 114 cm  
© Jeff Koons



心に焼きついたイメージは、その「暗部」なのだ。威嚇するかのように凝視する植物やキノコに取り囲まれている《不思議の森のDOBくん》(1999年)には、無機物や人間以外の生命体に精霊や魂が宿ると考える世界観が体现されている (fig. 7.19)。

村上がアニメに熱中する一つの理由は、アニメが物質に生命を与えるからだ。アニメーションは、その創成期から、すべてのものに生命があって動くのだ、という考え方にとりつかれていた。ミッキー・マウスが登場する最初の映画作品《飛行機狂》(1928年)では、町の上を低空飛行するミッキーに道をあけるため、木々がのけぞったり、教会の尖塔が身をよじったり、かがみこんだりする。その様子は、ちょうど村上の作ったキノコたちがそれぞれに個性と方向感覚を持ち、お辞儀したり、うなったり、ひるんだりするのに似ている。村上は最新作にアニメや実写ビデオを導入しており、将来的には長編アニメの制作も計画されているが、村上作品は絵画にしる、彫刻にしる、版画にしる、すでに動いているように見える。アニメの動きには、絵が動くという以上の特徴がある。一口に言えば「変化」なのだが、キャラクターの人格や姿かたちが見分けのつかなくなるぎりぎりの限界まで、絵が変容させられたり伸縮させられる。村上も、この手法を最大限に活用している。例えば、金田の描く爆発からインスピレーションを得た1998年作品の《Milk》や《Cream》では液体や飛沫が空中を舞い、また《Chaos》(1998年)など多くの絵画作品では、DOBくんが荒々しく引っ張られたり、もつれ合ったりする (fig. 7.20)。

絵具の飛沫や螺旋にねじれた身体は、通常の重力の法則から開放された物質を示唆する。こうした無重力感は、物理的存在や確固たる自我への挑戦、またそれらの壊滅ともあいまって、既知の物理世界の再編をうながす宇宙旅行やSF世界を自ずと連想させる。自然の法則を捻じ曲げることで、村上は芸術的慣習つまり、彼自身が創造した物理世界のシステムと習慣一をも破壊した。過去五年ほどの村上作品を振り返ると、そこそこで、スーパーフラットの装飾模様が、風船、球体、円形絵画に取り込まれている。最近作では、イリュージョン性がさらに高まり、画面に深い空間が導入され消失点に向かって文字通りジェット機が突っ込んで



Murakami doesn't simply challenge Western systems of representation, he refuses to adhere to any set system, whether it be the one-point perspective of the Italian Renaissance; the allover, flatbed picture plane of modernism; or ultimately even the Japanese schema of flat decorativeness that he has promoted. Rounding and flattening the world at his whim, he reasserts the privilege of and possibility for the artist to create illusion, fantasy, and life. No single set of conventions or rules controls these objects and images; Murakami does—it's his world.

These interests in roundness vs. flatness, animation, and weightlessness come together in his unusual and extensive use of balloons as a medium (fig. 7.21). Seeing them aloft in Grand Central Station or above Rockefeller Center, the cliché of the "floating world" (the demimonde of the pleasure quarters in the seventeenth through nineteenth centuries) is almost irresistible: they lend even the grandest public spaces a temporary, even ephemeral quality. For Murakami, this quality is Japanese, but the association of the balloon (or soap bubble) with ephemerality has been used to capture and transcend temporality of fashion, newspapers, and life itself. Jeff Koons, to take a recent example, has made several balloon works, most famously his stainless-steel rabbit and giant balloon dog (fig. 7.22). These cast-metal sculptures are of course durable and even monumental, rendering something momentary permanent and making something light and mobile heavy and still. Much as Cézanne made something solid out of Impressionism, Koons made something solid out of kitsch.

In contrast, Murakami's balloons emphasize the fleeting, festive quality found in a parade balloon in the United States, or in an everyday commercial promotion in Japan (the original inspiration for the balloons being a Doraemon character balloon he saw in a Tokyo high-rise). Their temporary condition gives them life, makes them breathe, as it were. The balloons are skins, two-dimensional images that have acquired the presence of depth and volume, as well as movement. Although he uses a helium canister and not literally his own breath to bring them into the dimension of fullness and fantasy, Murakami seems the creator of their being. He is like the boy in a drawing by Murakami's childhood favorite, Mizuki:

いくつかと思えば、立体ではモデリング効果により凹凸の表現があったりして、スーパーフラット理論から離脱してしまったかに見える。しかし、村上は安易に西洋の表象体系に挑戦するのではない。イタリア・ルネッサンスの一点透視図法であれ、モダニズムのオールオーバーでフラットな画面であれ、究極的には彼自身が推奨した日本の平面的装飾性であれ、どんな既存システムをも従うことを拒否するのだ。村上は、思いのままに世界を三次元にしたり、二次元にしたりしながら、イリュージョンやファンタジーや生命を創造するアーティストの特権と可能性を再主張する。いかなる伝統も、いかなる規則も、イメージや物体を支配しない。村上だけが支配するのだ。なぜなら、これは彼の世界なのだから。

三次元性対二次元性の問題、アニメ、そして無重力感への関心が一つとなっている点で、バルーン(風船)という表現媒体は、特異ながら広範囲に使われている(fig. 7.21)。ニューヨークのグランド・セントラル駅やロックフェラー・センターに村上のバルーン作品が浮かんでみると、格調高い公共空間に儚さがうつろい、ありきたりだが江戸の浮世を想像せざるにいられない。村上にとって、これは日本的な特質だ。だが、風船あるいはシャボン玉と「はかなさ」の連想は、流行、新聞、人生の一過性を示唆し、乗り越えるものとして美術では多用されてきた。現代美術の例としては、ジェフ・クーンズが挙がる。クーンズもまた、何点もの風船作品を作っているが、最も代表的なのがステンレス製のウサギと巨大なバルーンの犬だろう(fig. 7.22)。これらは金属を鋳造したものだから、言うまでもなく持続性があり記念碑的でさえあるが、束の間の存在を永久に見せ、軽く動きのあるものを重く動かないものに変えた。セザンヌが印象主義から堅固なものを構築したように、クーンズはキッチュから固体を作り出したのだ。

これに対して、村上のバルーンは、アメリカでバレードに使われる風船や、日本で日常的に使われるアドバルーンのように一時的なお祭り感覚が強い。(村上のインスピレーションは、東京の高層ビルで見たドラえもののバルーンだったという)。この一時性がバルーンに生命を与え、いわば呼吸させるのだ。バルーンは外皮であり、二次元イメージに奥行きと量感、そして動きを与える。無論のこと、バルーンを、そ



**Figure 7.23**  
Shigeru Mizuki  
*Kitarō Blowing Soap Bubbles*  
シャボン玉で遊ぶ鬼太郎  
2001  
Refgraph (digital printing on Japanese paper)  
13 x 18 cm  
Courtesy Art Club Corporation, Tokyo  
© Mizuki Production





**Figure 7.24**  
Yoshitomo Nara  
*Untitled*  
無題  
2002  
Acrylic, pencil, colored pencil on paper  
22.7 x 32.7 cm  
Private collection  
Courtesy Tomio Koyama Gallery, Tokyo  
© 2002 Yoshitomo Nara

wide-eyed himself, he blows soap bubbles, the largest of which holds a tiny figure that consists mostly of a giant eyeball, looking out as the bubble wafts over the ground (fig. 7.23).

Similarly, Murakami's balloons always have eyes; their roundness conflates the eyeball and the balloon floating free of the earth and looking down on us. Murakami enthuses about the famous aerial views of Miyazaki's films, and his balloons push us to imagine this perspective—on ourselves. Here we are the object rather than the subject of the gaze: looked at, not surveying. To his invocation of a spirit-inhabited world that returns our gaze, Murakami adds the modern experience of surveillance, an element that he says he builds into his installations, thinking of the corners first, the outside perspectives, the feeling that we are being watched. The eyes are cute, of course, but there is an implicit threat in the feeling that someone above is watching. Imagining that we are being observed and monitored by some unnamed authority, we might think here of Sawaragi's assertion that cuteness can be a mask for power and control in contemporary culture.<sup>28</sup>

Murakami is not alone in making this connection. Yoshitomo Nara links cuteness and aggression more clearly still in his drawings of adorable children who often snarl obscenities and wield weapons. A 2002 Nara drawing shows one of these cuties flying through the sky in an airplane, blithely dropping a series of bombs (fig. 7.24)—over Dresden? Tokyo? Not only does the scene give a frightening twist to

してバルーンの誘起するファンタジーを膨らませるために、村上は自分の息を吹き込んだりせず、ヘリウムガスをボンベから注入する。とはいえ、天地創造で神がアダムに息を吹き込んで生命を創造したように、ここでバルーンに息を吹き込み生命を与えた創造主は村上なのだ。村上は、子供の頃お気に入りだった水木しげるの絵に登場する少年に似ているかもしれない。大きな目の鬼太郎が、シャボン玉を吹いている。一番大きなシャボン玉の中には、目玉おやじが入っていて、ふわふわ浮くシャボン玉から外を眺めているのだ (fig. 7.23)。

それと同じように、村上のバルーンにはいつも目玉が描かれている。目玉とバルーンの丸さが重なり、地上から自由に浮かび上がったバルーンが目玉になって私たちを見下ろす。村上は、宮崎駿の映画で頻用される空中からの展望シーンに感銘を受けたそうだが、村上のバルーンは、同じく空中から私たち自身を見下ろす視点を想像させる。ここでは私たちは、空中から凝視する主体ではなく対象なのだ。見下ろすのではなく、見られているのだ。私たちに視線を投げ返す精霊世界を示唆しながら、村上は「監視」という現代生活の現実をも加味する。会場の隅、外側からの視点、常に見られているという感覚を想定して、作品設置の際には監視の要素を計算に入れると、村上は言う。もちろんのこと、村上の目玉は可愛い。けれども、誰かが上から見ているという恐怖感がそこに潜んでいる。私たちを監視する名も無き権威を想像する時、「可愛い」は現代文化における権力と支配の仮面でありうるという榎本野衣の観察を思い起こさずにはいられない。<sup>(28)</sup>

「可愛い」に権力支配を連想したのは、村上だけではない。奈良美智もまた、悪態をつきながら凶器を振り回すあどけない子供たちを描きながら、可愛いものの攻撃性を村上以上に明確に表現している。奈良のドローイング《無題》(2002年)は、奈良特有の可愛い子供が飛行機に乗って空を飛び、楽しげに爆弾をドレスデンに?東京に?一落としている (fig. 7.24)。この絵は、飛ぶという子供らしいファンタジーに恐怖感を絡ませるのみならず、奈良たち以前の世代が経験した歴史のトラウマをも想起させる。奈良はしばしば飛行とパイロットのイメージを描くが、宮崎アニメの空中展望シーンにあるうきうきした喜びと、飛行が前世紀に引き起

**Figure 7.25**  
Andreas Gursky  
*Union Rave*  
ユニオン・レーヴ  
1995  
Photograph  
186 x 305 cm  
Courtesy Matthew Marks Gallery, New York and Monika Spruth  
Photo: Mages, Cologne/Munich  
© 2003 Andreas Gursky Artists Rights Society (ARS), New York/  
VG Bild-Kunst, Bonn





childish fantasies of flight, it reminds us of the historical trauma experienced by the generation just before these artists. Nara's frequent images of flight and pilots combine the delightful buoyancy of Miyazaki's famous anime flying scenes with the dread and terror threatened by the aerial view for the last century.

In Western culture the most important thing is the concept. My position is more fragile. I don't have a Western history, my position isn't standing. It's floating.

—Takashi Murakami, 2001<sup>29</sup>

Looking up at the balloons in Rockefeller Center in 2003, seeing those eyes looking back at me, I thought that if I could see what they saw, the scene would look like an Andreas Gursky photograph (fig. 7.25). But whose eyes are they? Down on the ground, the focus of attention was *Tongari-kun*, or *Mr. Pointy*, described by Murakami as a kind of space-alien Buddha (fig. 7.26). Is he both the alien watching from above and the object of the balloon surveillance?

For Murakami—as for the myriad authors and artists, high and low, who play with concepts of science fiction and artificial intelligence—the alien is an obvious surrogate for the creator, but the alien's perspective is potentially familiar to us all, not just to the avant-garde artist. Our very identification with the figure of the alien underlines the fact that the alien doesn't really come from outer space; he comes from the movies, and comic books, and science fiction. Takashi Murakami may feel like an alien (to the art world? to the West?), but rather than outer space, he comes from the space of contemporary commercial culture—global culture, that of everyone else. This is the unique perspective that Murakami has brought to each of his *Superflat* exhibitions, with *Little Boy* being the clearest exposition yet of his strategy to explode the boundaries between art and mass commercial subcultures.

Like an artist—or an alien—Murakami backs up to look at the world from outer space, from a balloon. But that balloon is tethered to the earth, and that world looks back.

こした恐怖を組み合わせている。

西洋文化で一番重要なのはコンセプトだ。私のスタンスは、ずっと危うい。私には西洋の歴史もないし、私のスタンスは「地に足をつけて立つ」のではない。わたしは、浮かんでいるのだ。

村上隆 2001年<sup>29</sup>

2003年、ロックフェラー・センターに設置された村上のバルーンを見上げ、村上の目玉たちが私を見返しているのを感じながら、あの視点から見る事が出来たら、きっとアンドレス・ガースキーの写真みたいな光景が見えるのだろうな、と私は思った (fig. 7.25)。ところで、あれは誰の目のだろうか? 地上での関心の的は、宇宙人風お釈迦さまの「とんがり君」だ。とんがり君は、上空から私たちを見下ろす宇宙人と、上からバルーンに見下ろされている被監視対象の一人二役なのだろうか (fig. 7.26)。

村上にとって、そして文化のハイとローを問わずSFと人工知能の概念に遊ぶライターやアーティストの多くにとって、宇宙人は明らかにクリエイターの代理的存在だ。しかし、宇宙人の視点は、前衛アーティストだけのものではなく、潜在的には万人に親しめるものなのだ。宇宙人が人間に似た姿かたちをしているのは、実は宇宙人が宇宙からやって来るのではなく、映画やマンガやSFに出自を持つからだ。村上隆が一アート界にとって? 西洋にとって? 一宇宙人みたいだとしても、未知の宇宙空間からやって来た宇宙人ではなく、現代の商業文化空間—つまり、グローバル・カルチャー、みんなのための文化の空間—からやってきた宇宙人なのだ。《スーパーフラット》展三部作で村上が提示しようとしたのは、まさにこうした視点であり、第三回にあたる《リトルボーイ》展ではアートと大衆的、商業的なサブカルチャーとの間の境界を撃破しようとする村上の戦略が最も明確に打ち出されている。

アーティストとして、あるいは宇宙人として、村上はちょっと身を引いて大気圏外から、バルーンから世界を見ている。しかし、そのバルーンは地表に繋がれていて、この世界もまた彼を見返しているのだ。



**Figure 7.26**  
Takashi Murakami  
*Reversed Double Helix* (overall installation)  
*Eyeball Balloons and Tongari-kun*  
二重螺旋逆転 (展示風景)  
2003  
Diam. approx. 10 m each (balloons)  
Organized by Public Art Fund and  
Tishman Speyer Properties  
Presented by Target Stores  
Courtesy Marianne Boesky Gallery, New York  
Photo: Tom Powell  
© 2003 Takashi Murakami/Kaikai Kiki Co., Ltd. All Rights Reserved.



## Notes

I would like to thank Jeff Poe, Yūko Sakata, Jay Sanders, Reiko Tomii, and Gen Watanabe for their help. I also thank Paul Mattick for his generosity in discussing this essay.

1. Takashi Murakami, quoted in David Pagel, "Takashi Murakami: Meet Japan's Pop Art Samurai," *Interview*, March 2001, 190.

2. *Murakami Takashi: Shōkan suruka doa o akeruka kaifuku suruka zenmetsu suruka*/Takashi Murakami: *Summon Monsters? Open the Door? Heal? or Die?*, exh. cat. (Tokyo: Museum of Contemporary Art, 2001); and *Takashi Murakami: Kaikai Kiki*, exh. cat. (Paris: Fondation Cartier pour l'art contemporain, 2002).

3. Murakami has made this point at greatest length in his essay, "Sūpāfuratto Nihon bijutsu-ron"/"A Theory of Super Flat Japanese Art," in *Super Flat*, ed. Takashi Murakami (Tokyo: Madra Shuppan, 2000), 8–25.

4. I have found two essays by Midori Matsui extremely helpful in thinking about Japanese art in the 1990s: "Conversation Days: New Japanese Art Between 1991 and 1995," in *Public Offerings*, exh. cat., ed. Paul Schimmel (Los Angeles: Museum of Contemporary Art, 2001), 228–47; and "Towards a Definition of Tokyo Pop: The Classical Transgressions of Takashi Murakami," in *Takashi Murakami: The Meaning of the Nonsense of the Meaning*, exh. cat. (Annandale-on-Hudson, N.Y.: Center for Curatorial Studies Museum, Bard College and New York: Abrams, 1999), 20–29.

5. Murakami, quoted in Helene Kelmachter, "Interview with Takashi Murakami," in *Takashi Murakami: Kaikai Kiki*, 75.

6. Yūsuke Minami, "Murakami Takashi no gyakushū"/"Takashi Murakami Strikes Back," in *Takashi Murakami: Summon Monsters?*, 62.

7. Fascinating and complex issues revolve around the Japanese concept of the avant-garde. For a masterful history of the term's introduction and changing nature, see Alexandra Munroe, ed., *Scream Against the Sky: Japanese Art After 1945* (New York: Abrams, 1994), particularly pp. 19–25.

8. Even here, however, Murakami emphasizes the less extreme gaps in distribution of income in Japan as key to the differences in the structure of the art market, the relationship between fine and commercial art, and art's social prestige in Japan and the U.S.

9. Holland Cotter, *New York Times*, 24 June 2001, 31. Although Hunter Drohojowska-Philip places Murakami's visit to Koons' exhibition in 1989 (in "Pop Go the Usual Boundaries," *Los Angeles Times*, 14 January 2001, 79), she must have meant the 1991 show, because Murakami refers to an exhibition of Koons' erotic sculptures.

10. This kind of observation can be found in Nicholas Bornoff, "Sex and Consumerism: The Japanese State of the Arts," in *Consuming Bodies: Sex and Contemporary Japanese Art*, ed. Fran Lloyd (London: Reaktion Books, 2002), 66; and Jerry Saltz, "Murakami," *Village Voice*, 25–31 August 1999.

11. As discussed at length in Esther Leslie, *Hollywood Flatlands: Animation, Critical Theory and the Avant-Garde* (London: Verso, 2002).

12. Murakami, e-mail to author, 17 April 2004. For Spielberg's influence, see Pagel, 190.

13. Murakami, quoted in Emily Hall, "Warm, Kind of Melting," *The Stranger.com* 11, no. 8 (8–14 November 2001).

## 注

ジェフ・ポー、坂田祐子、ジェイ・サンダース、富井玲子、渡辺元の助力に感謝します。また本稿を読んで意見を下さったポール・マティックに感謝します。

(1)村上隆、デヴィッド・ベイゲルによるインタビュー「村上隆—日本のポップアートのサムライに会う」『インタビュー』2001.3: 190

(2)村上隆『村上隆—召喚するかドアを開けるか回復するか全滅するか』展覧会カタログ、東京：東京現代美術館、2001;『村上隆—カイカイキキ』展覧会カタログ、パリ：カルティエ財団、2002。

(3)村上は、「スーパーフラット日本論」村上(編)『Super Flat』東京：マドラ出版2000: 8-25で、この点について詳細に論じている。

(4)松井みどりによる以下の論文二点は、1990年代日本美術を考察する差異に貴重な参考となった。「会話の日々—1991-95年の新しい日本美術」ポール・シメル(編)『パブリック・オフアリング』展覧会カタログ、ロサンゼルス近代美術館、2001: 228-47;「東京ポップの定義によせて—村上隆の古典的な破壊」『村上隆—意味の無意味の意味』展覧会カタログ、ニューヨーク州アナナデル・オン・ハドソン：バード大学センター・フォー・キュレトリアル・スタディーズ美術館/ニューヨーク：エイブラムス1999: 20-29。

(5)村上、エレヌ・ケルマクター「村上隆のインタビュー」に引用、『村上隆—カイカイキキ』75。

(6)南雄介「村上隆の逆襲」『召喚するか』62。

(7)日本における「前衛」概念については、興味深く複雑な問題点がある。これについての包括的な美術史的概説については、アレクサンドラ・モンロー(編)『空に向かって叫び—1945年以降の日本美術』ニューヨーク：エイブラムス、1994: 19-25を特に参照のこと。

(8)ここでもまた村上は、比較的所得格差の少ない日本の状況が、美術市場構造、ファイン・アートと商業アートの関係、アートの社会的地位などの日米の差を作ると強調する。

(9)ホーランド・コッター『ニューヨーク・タイムズ』2001.6.24:31。ハンター・ドロホヤウスカ=フィリップは、「ボンという音とともにお決まりの境界はふっとんだ」『ロサンゼルス・タイムズ』2001.1.14: 79で、村上が1989年のクーンズ個展を訪れたとしている。しかし、村上がクーンズのエロチックな彫刻について語っているので、該当する個展は1991年のはずである。

(10)この種の観察は、ニコラス・ボルノフ「セックスと消費主義—日本の美術状況」フラン・ロイド(編)『身体消費—セックスと日本現代美術』ロンドン：リアクション・ブックス、2001: 66; ジェリー・サルツ「ムラカミ」『ビレッジ・ボイス』1999.8.25-31などに見られる。

(11)詳細は、エスター・レスリー『ハリウッドの平地、アニメーション、クリティカル・セオリー、前衛』ロンドン：ヴァーソ、2002を参照のこと。

(12)村上からの筆者への電子メール、2004.4.17。スピルバーグの影響についてはベイゲル: 190を参照のこと。

(13)村上、エミリー・ホール「暖かい、溶けるように」に引用、『ザ・ストレンジャー・ドット・コム』11, no. 8, 2001.11.8-14。



14. Kelmachter, 93. (14) ケルマクター: 93
15. Murakami, conversation with author, 12 September 2003 (Yūko Sakata, interpreter). (15) 村上, 筆者によるインタビュー, 2003.9.12 (通訳・坂田祐子).
16. Ibid. (16) 前掲.
17. Ibid. (17) 前掲.
18. For example, see "Exhibition Checklist" in *Takashi Murakami: Summon Monsters?*, 150–54. (18) 例えば『召喚するか』の出品リスト(150-54)を参照のこと。
19. Andy Warhol, quoted in Gene Swenson, "What Is Pop Art?" (1963), in *Pop Art: The Critical Dialogue*, ed. Carol Anne Mahsun (Ann Arbor: UMI Research Press, 1989), 119. (19) アンディ・ウォーホル, ジーン・スウェンソン「ポップ・アートとは何か?」(1963)に引用, キャロル＝アン・マーサム(編)『ポップ・アート—批評的会話』アンナーバー: UMIリサーチ出版, 1989:119.
20. Murakami, in "When Takashi Met Marc," *V*, March–April 2003. (20) 村上, 「隆、マークに出会う」に引用, 『V』2003.3-4.
21. See, for example, Murakami on "Kanada Yoshinori"/"Yoshinori Kanada," in *Super Flat*, 114–15. (21) 例えば, 村上「金田伊功」『スーパーフラット』114-15を参照.
22. Murakami, conversation with author, 12 September 2003. (22) 村上, 筆者によるインタビュー, 2003.9.12.
23. Amada Cruz, "DOB in the Land of Otaku," in *Takashi Murakami: The Meaning of the Nonsense of the Meaning*, 17. (23) アマダ・クルーズ「おたくの国のDOBくん」『意味の無意味の意味』17.
24. Murakami, in Peter Marks, "A Japanese Artist Goes Global," *New York Times*, 25 July 2001, E5. (24) 村上, ピーター・マークス「日本人アーティスト、グローバルになる」に引用, 『ニューヨーク・タイムズ』2001.7.25: E5.
25. Max Kozloff, "'Pop' Culture, Metaphysical Disgust, and the New Vulgarities," *Art International*, March 1962, 35–36. (25) マックス・コズロフ「ポップ・カルチャー、形而上学的嫌悪、新無教養人」『アート・インターナショナル』1962.3: 35-36.
26. Murakami, quoted in Dana Friis-Hansen, "The Meaning of Murakami's Nonsense: About 'Japan' Itself," in *Takashi Murakami: The Meaning of the Nonsense of the Meaning*, 31. (26) 村上, デーナ・フリース＝ハンセン「村上の意味の無意味—日本そのものについて」に引用, 『意味の無意味の意味』31.
27. Kelmachter, 81. (27) ケルマクター: 81.
28. Noi Sawaragi, "Roripoppu, sono saishōgen no seimei" [Lollipop, its smallest possible life], *Bijutsu techō* [Art notebook], no. 651 (March 1992): 86–98; cited in Matsui, "Conversation Days," 240 n. 24. (28) 榎木野衣「ロリポップ、その最小限の生命」『美術手帖』651号1992.3: 86-98; 松井「会話の日々」に引用: 240 注24.
29. Murakami, in Cheryl Kaplan, "Takashi Murakami: Lite Happiness and the Superflat," *Flash Art*, July–September 2001, 97. (29) 村上, シェリル・カプラン, 「村上隆—軽い幸福とスーパーフラット」に引用, 『フラッシュ・アート』2001.7-9: 97.



FURTHER READINGS

Compiled by Midori Matsui, Tom Looser,  
and Reiko Tomii

This bibliography is divided into three parts:

- 1. Superflat and Contemporary Japanese Art
- 2. *Otaku* and Japanese Subculture
- 3. Individual Creators and Works

This compilation aims to offer a glimpse into the vast volume of existing literature on the diverse themes and cultural practices examined in this exhibition and publication. In reflection of this diversity, the selections range from scholarly volumes to popular literature, and are intended for specialists and the general audience alike.

Within each category, entries are arranged chronologically or alphabetically by author, regardless of their original languages. Bilingual titles (which may or may not indicate bilingual publications) are separated by an equal sign (=); published translations are indicated as such; and translations created for this list are enclosed in square brackets.

読書リスト

編 松井みどり+トム・ローサー+富井玲子

収録文献は以下の三部構成となっている。

- 1. スーパーフラットと日本の現代美術
- 2. おたくとサブカルチャー
- 3. 個々のクリエイターと作品

本リストは、本展およびカタログで探求されている多様なテーマや表現について膨大に存在する文献の一端を一般読者および研究者に提供することを心がけた。内容の多様性を反映して、学術性の高いものから一般書籍まで幅広く選んだ。

収録文献は日本語・欧文文献の区別なく、各セクション毎に年代順あるいは著者名のアルファベット順に配列した。データはバイリンガル併記とし、タイトルがバイリンガルで出版されている場合には、所収テキストがバイリンガルであるなしに関わらず、等号(=)をはさんでバイリンガル・データを掲げた。翻訳出版のある場合には、それぞれ注記して訳書の書誌データを掲げた。編者が訳した書誌データは角括弧[ ]に入れて指示した。

1. Superflat and Contemporary Japanese Art  
スーパーフラットと日本の現代美術  
Arranged chronologically  
編年順に配列

1992  
榎本野衣「ロリポップ その最小限の生命」『美術手帖』651号1992.3: 86-98.  
[Sawaragi, Noi. "Lollipop, its smallest possible life." *Bijutsu techō*, no. 651 (March 1992): 86–98.]

"Japan Today." Special feature, *Flash Art*, March–April 1992. Texts include Alexandra Munroe, "Wandering Position: Conceptual Art in the Post-Hirohito Era," 71–74; Noi Sawaragi and Fumio Nanjō, "Dangerously Cute," 77–79; Dana Friis-Hansen, "The Empire of Goods," 79–81.  
[特集「今日の日本」『フラッシュ・アート』1992.3-4. 関連所収テキスト:アレクサンドラ・モンロー「ワンダリング・ポジション 裕仁以後のコンセプチュアル・アート」71-74, 榎本野衣&南条史生「危険なまでにキュート」77-79, デーナ・フリース＝ハンセン「商品の帝国」79-81.]

1994  
松井みどり&村上隆「明日はどちらだ Fall in love」展覧会カタログ. 東京: SCAI The Bathhouse, 1994.  
= Matsui, Midori, and Takashi Murakami. *Which Is Tomorrow?: Fall in Love*. Exh. cat. Tokyo: SCAI The Bathhouse, 1994.

1996  
『ヒニクなファンタジー 現代5人の想像世界』展覧会カタログ. 仙台: 宮城県美術館, 1996.  
= *Ironic Fantasy: Another World by Five Contemporary Artists*. Exh. cat. Sendai: The Miyagi Museum of Art, 1996.

『TOKYO POP 新しい美術のイメージ』展覧会カタログ. 平塚: 平塚市美術館, 1996.  
= *Tokyo Pop [New images of art]*. Exh. cat. Hiratsuka: The Hiratsuka Museum of Art, 1996.

1997  
Hara, Makiko. "Contemporary Japanese Art: Young Artists, Consumer Culture, and Internationalization." *Parachute*, October–December 1997, 36–42.  
[原万希子「現代日本美術 若いアーティスト、消費文化、国際化」『パラシュート』1997.10-12: 36-42.]

1998  
榎本野衣『日本・現代・美術』東京: 新潮社, 1998.  
[Sawaragi, Noi. *Japan/Contemporary/Art*. Tokyo: Shinchōsha, 1998.]

1999  
『TOKYO GIRLS BRAVO』アートブック+ポストカード入り豪華ボックスセット. [埼玉]: HIROPON FACTORY, 1999.  
= *Tokyo Girls Bravo*. Exh. cat. packaged with postcards. [Saitama]: Hiropon Factory, 1999.

特集「Tokyo Pop」『広告批評』226号1999.4. 関連所収テキスト: 村上隆「拝啓君は生きている Tokyo Pop

宣言」(60-69); 榎本野衣「『TOKYO POP』とはなにか?」70-78; 村上隆・森村泰昌(対談)「ARTとアートのあいだで日本の美術は揺れている」86-102.  
[“Tokyo Pop.” Special feature, *Kōkoku hihyō*, no. 226 (April 1999). Texts include Takashi Murakami, “Hello, you are alive: Tokyo Pop manifesto,” 60–69; Noi Sawaragi, “What is Tokyo Pop?,” 70–78; Murakami and Yasumasa Morimura (dialogue), “Japanese art fluctuates between the Western idea of art and its domestic form,” 86–102.]

東浩紀&村上隆(対談)「村上さんの言う『スーパーフラット』はポストモダンの欲望を説明していると思うので」『広告』338号1999.11: 50-67.  
[Azuma, Hiroki, and Takashi Murakami (dialogue). “Because I think your idea of Superflat explains postmodern desire.” *Kōkoku*, no. 338 (November 1999): 50–67.]

特集「日本・未来・美術」『美術手帖』780号1999.12. 関連所収テキスト: 村上隆&滝沢直己(対談)「着る絵画、曇める彫刻」40-43; 村上&あさのまさひこ(対談)「世界最速の肉体美のカタチ」44-50.  
[“Japan/future/art.” Special feature, *Bijutsu techō*, no. 780 (December 1999). Texts include Takashi Murakami and Naoki Takizawa, “Wearable painting, foldable sculpture,” 40–43; Murakami and Masahiko Asano, “The form of physical beauty that moves fastest in the world,” 44–50.]

2000  
Friis-Hansen, Dana. “Takashi Murakami Declares the World is Flat.” In *Twisted: Urban and Visionary Landscapes in Contemporary Painting*. Exh. cat. Eindhoven: Stedelijk van Abbemuseum, 2000, 52–55.  
[デーナ・フリース＝ハンセン「村上隆は世界がフラットだと宣言する」. 『捻じ曲げられた 現代絵画における都市的・幻想的風景』展覧会カタログ. アイントホーヘン: 市立ファン・アーベミューゼウム, 2000: 52-55に所収.]

『日本ゼロ年』展覧会カタログ. 水戸: 水戸芸術館現代美術センター, 2000.  
= *Ground Zero Japan*. Exh. cat. Mito: Mito Art Center, 2000.

村上隆(編著)『スーパーフラット』東京: マドラ出版, 2000. 関連所収テキスト: 村上「Super Flat 宣言」4-5; 村上「スーパーフラット日本美術論」8-25; 東浩紀「スーパーフラットで思弁する」138-51.  
= Murakami, Takashi, ed. *Super Flat*. Tokyo: Madra Shuppan, 2000. Texts include Murakami, “The Super Flat Manifesto,” 4–5; Murakami, “A Theory of Super Flat Japanese Art,” 8–25; Hiroki Azuma, “Super Flat Speculation,” 138–51.

特集「スーパーフラット元年」『広告』Vol.339, 2000.1. 関連所収テキスト: 東浩紀「存在論的、広告的、スーパーフラットの」2-10; 東「スーパーフラットと自由」81.  
[“The first year of Superflat.” Special feature, *Kōkoku*, vol. 339 (January 2000). Texts include Hiroki Azuma, “Ontological, advertisement-based, and Superflat,” 2–10; Azuma, “Superflat and freedom,” 81.]



Matsui, Midori. "Japanese Innovators: Fruitful Transformations of the Modernist Aesthetic." *Flash Art*, January–February 2000, 90–91.  
[松井みどり「日本の革新者たち モダニズム美学の実り豊かな変容」『フラッシュ・アート』2000.1-2: 90-91.]

「SUPER FLAT TOKYO」村上隆ホストによる五回連続座談会「広告批評」235-39号(2000.2-6)。第一回 東浩紀&大槻俊倫「アニメ・エンターテインメントインダストリー・大国日本」235号2000.2: 129-36; 第二回 榎木野衣&本橋康治「プロレスとアートのスーパーフラットの関係」236号2000.3: 113-19; 第三回 奈良美智&松井みどり「旅するアート」237号2000.4: 121-27; 第四回 後藤繁雄&伊藤弘(Groovisions)「一生アート、一生チャッピー」238号2000.5: 129-35; 最終回 砂原良徳&三田格「2001年J-POP J-ART」239号2000.6: 141-47。  
["Super Flat Tokyo" (series of five panel discussions moderated by Takashi Murakami). *Kōkoku hihyō*, nos. 235–39 (February–June 2000). 1. Azuma, Hiroki, and Toshimichi Ōtsuki. "Japan: A great power of anime-entertainment industry," no. 235 (February 2000): 129–36. 2. Sawaragi, Noi, and Kōji Motohashi. "A Superflat relationship between professional wrestling and art," no. 236 (March 2000): 113–19. 3. Nara, Yoshitomo, and Midori Matsui. "Art that travels," no. 237 (April 2000): 121–27. 4. Gotō, Shigeo, and Hiroshi Itō (Groovisions). "Lifetime of art, lifetime of Chappie," no. 238 (May 2000): 129–35. 5. Sunahara, Yoshinori, and Itaru Mita. "J-Pop, J-Art in 2001," no. 239 (June 2000): 141–47.]

東浩紀・村上隆・滝沢直己(座談会)「スーパーフラットからキャラクターへ スーパーフラットトーク」『広告』340巻2000.3: 27-29。  
[Azuma, Hiroki, Takashi Murakami, and Naoki Takizawa (panel discussion). "From Superflat to characters: A Superflat talk." *Kokōku*, vol. 340 (March 2000): 27–29.]

村上隆「『東京の人や風俗は世界の未来なんだ』渋谷から宇宙に発信、スーパーフラット大宣言」『美術手帖』787号2000.5: 185。  
[Murakami, Takashi. "'People and their ways of life point to the future of the world': Sending a message from Shibuya to the universe—a Superflat manifesto." *Bijutsu techō*, no. 787 (May 2000): 185.]

#### 2001

Fleming, Jeff, ed. *My Reality: Contemporary Art and the Culture of Japanese Animation*. Exh. cat. Des Moines: Des Moines Art Center and New York: Independent Curators International, 2001。  
[ジェフ・フレミング(編)「私の現実 現代美術と日本アニメ文化」展覧会カタログ。デスモイネス: デスモイネス・アート・センター&ニューヨーク: インデペンデント・キュレーターズ・インターナショナル, 2001.]

JAM: Tokyo-London. Exh. cat. London: Barbican Art Gallery and Booth-Clibborn Editions, 2001。  
=「JAM 東京-ロンドン」展覧会カタログ。ロンドン: パービカン・アート・ギャラリー&ブース・クリボーン・エディションズ, 2001。

Matsui, Midori. "Conversation Days: New Japanese Art in 1991 and 1995." In *Public Offerings*, ed. Paul Schimmel. Los Angeles: Museum of Contemporary Art, 2001, 230–47。  
[松井みどり「会話の日々 1991-95年の新しい日本美術」ポール・シンメル(編)『パブリックな供儀』展覧会カタログ。ロサンゼルス: ロサンゼルス現代美術館, 2001: 230-47.]

———. "New Openings in Japanese Painting: Three Phases of Minor-ity." In *Painting at the Edge of the World*, ed. Douglas Fogle. Minneapolis: Walker Art Center, 2001, 46–77。  
翻訳出版: 松井みどり「日本絵画の新たな出発 マイノリティーの3つの相」浅沼敬子訳『ユリイカ』453号2001.10: 151–67。

Nakamura, Eric (interviewer). "Superfly." *Giant Robot*, no. 21 (2001): 24–28。  
[エリック・ナカムラによるインタビュー「スーパーフライ」『ジャイアント・ロボット』21号(2001): 24-28.]

Wakasa, Mako (interviewer). "Takashi Murakami, Murakami Studio, Brooklyn, New York, February 24, 2000." *Journal of Contemporary Art*, 2001 (www.jca-online.com/murakami.html, last accessed 8 January 2005)。  
[若狭真江によるインタビュー「村上隆、ブルックリンの村上スタジオにて、2000年2月24日」『ジャーナル・オブ・コンテンポラリー・アート』2001 (www.jca-online.com/murakami.html, 2005年1月8日検索).]

Drohojowska-Philip, Hunter. "Pop Go the Usual Boundaries." *Los Angeles Times*, 14 January 2001: 1。  
[ハンター・ドロホヤウスカ=フィリップ「ポンという音とともにお決まりの境界はふっとんだ」『ロサンゼルス・タイムズ』2001.1.14: 1.]

Knight, Christopher. "Flat-Out Profound." *Los Angeles Times*, 16 January 2001。  
[クリストファー・ナイト「とっても意味深長」『ロサンゼルス・タイムズ』2001.1.16.]

浅田彰・岡崎乾二郎・榎木野衣・村上隆(座談会)「第二部 TALK 原宿フラット」『美術手帖』800号2001.2: 173-93。  
[Asada, Akira, Kenjirō Okazaki, Noi Sawaragi, and Takashi Murakami. "Part 2: Talk on 'Harajuku Flat.'" *Bijutsu techō*, no. 800 (February 2001): 173–93.]

Pagel, David (interviewer). "Takashi Murakami: Meet Japan's Pop Art Samurai." *Interview*, March 2001, 188–91。  
[ディビッド・ペイゲルによるインタビュー「村上隆 日本のポップ・アートのサムライに会う」『インタビュー』2001.3: 188–91.]

Harvey, Doug. "Super Flat." *Art Issues*, March–April 2001, 53。  
[ダグ・ハービー「スーパーフラット」『アート・イシューズ』2001.3-4: 53.]

Swartley, Ariel. "For the Pop Culturati, Patterns That Say Tokyo Cool." *New York Times*, 22 April 2001, sec. 2: 37。

[エリエル・スワートリー「ポップ文化人は東京がクールだという兆候を見ている」『ニューヨーク・タイムズ』2001.4.22: 2:37.]

Nakamura, Eric. "The Year Otaku Broke." *Artext*, May 2001, 36–39。  
[エリック・ナカムラ「おたくがブレイクした年」『アーテクト』2001.5: 36-39.]

榎木野衣「日本・芸術・芸能 勝負論とその彼岸」『美術手帖』805号2001.5: 56-62。  
[Sawaragi, Noi. "Japan/art/folk entertainment: Theories of combats and beyond." *Bijutsu techō*, no. 805 (May 2001): 56–62.]

Rubinstein, Raphael. "In the Realm of the Superflat." *Art in America*, June 2001, 110–15, cover。  
[ラファエル・ルービンスタイン「スーパーフラットの王国で」『アート・イン・アメリカ』2001.6: 110-15, 表紙.]

Murakami, Takashi (Cheryl Kaplan, interviewer). "Lite Happiness + The Super Flat." *Flash Art*, July–September 2001, 94–97。  
[シェリル・カプランによるインタビュー「軽い幸福＋スーパーフラット」『フラッシュ・アート』2001.7-9: 94–97.]

Darling, Michael. "Plumbing the Depths of Superflatness." *Art Journal* 60, no. 3 (Fall 2001): 76–89。  
[マイケル・ダーリング「スーパーフラットの深度を測る」『アート・ジャーナル』60巻3号2001秋: 76-89.]

Raverty, Dennis. "Visions From a Sinking World: Japanese Anime at the Des Moines Art Center." *New Art Examiner*, September 2001, 53–65。  
[デニス・ラヴァーティ「沈没する世界からのビジョン デスモイネス・アート・センターの日本アニメ」『ニュー・アート・エグザミナー』2001.9: 53-65.]

浅田彰「かくも幼稚な現代美術」『Voice』2001.10: 42-43。  
[Asada, Akira. "Such an infantile contemporary art." *Voice*, October 2001, 42–43.]

Chong, Doryun. "Exhibition Review, A Super-Flat Reality." *Art Asia Pacific*, October 2001, 20–22。  
[ドリュン・チョン「展評 スーパーフラットな現実」『アート・アジア・パシフィック』2001.10: 20-22.]

特集「村上隆vs奈良美智 日本現代美術最前線」『ユリイカ』453号2001.10。関連所収テキスト: 榎木野衣「スーパーフラットからGEISAIへ」87-113; 村上隆&東浩紀(対談)「徹底討論スーパーフラット再考」68-86。  
["Takashi Murakami vs. Yoshitomo Nara: The forefront of contemporary Japanese art." Special feature, *Eureka*, no. 453 (October 2001). Texts include Hiroki Azuma, "From Superflat to Geisai," 87–113; Murakami and Azuma (dialogue), "A total debate: Rethinking Superflat," 68–86.]

特集「村上隆 召喚するかドアを開けるか回復するか全滅するか」『美術手帖』812号2001.11。関連所収テキスト: 村上隆&辻惟雄(対談)「奇想の系譜」を汲む者



たち」(46-54); 村上&浅田彰(対談)「それでいいのか? それでいいのだ!」55-63; ドミニク・チェン「局地性から世界言語へ向けて The Ghost Out Of The Shell」92-97; 榎本野衣「動物がおたくか超平面的か平面の超克か スーパーフラットという不安」98-101.

["Takashi Murakami: Summon Monsters? Open the Door? Heal? or Die?" Special feature, *Bijutsu techō* no. 812 (November 2001). Texts include Murakami and Nobuo Tsuji, "In the lineage of 'bizarre artists,'" 46-54; Murakami and Akira Asada, "Is this good? This is good," 55-63; Dominique Cheng, "From locality to the global language: The ghost out of the shell," 92-97; Noi Sawaragi, "Animalistic, *otaku*, or ultra-planar?: Anxiety that is Superflat," 98-101.]

「キーワードとアイテムで読み解く村上隆の世界」上記特集の一部。所収項目: 五十嵐太郎「スーパーフラット」その展開と論争史」102-3; 倉石信乃「スーパーフラット2 その定義と可能性」104-5; 藤澤亮太「アニメ絵画としての動画」106-7; あさのまさひこ「フィギュア 偶像と模造人体」108-9; 古賀学「コンセプト概念とその変形」110-11; 本橋康治「道場 教育と実践の場として」112.

["Keywords and concepts that help in understanding Takashi Murakami's world" (part of the special feature above). Texts include Tarō Igarashi, "Superflat 1: Its evolution and controversy," 102-3; Shino Kuraishi, "Superflat 2: Its definitions and possibilities," 104-5; Ryōta Fujitsu, "Anime: Animated pictures as painting," 106-7; Masahiko Asano, "Figure: Idols and simulated bodies," 108-9; Manabu Koga, "His concepts and their transformation," 110-11; Kōji Motohashi, "His schools: A place of education and practice," 112.]

Hall, Emily. "Flat, Sexy, Serious, High, and Low Culture Collapse in the Nicest Possible Way in Superflat." *Stranger*, 8 November 2001, 14-15, 23. [エミリー・ホール「フラットな、セクシーな、まじめな、高級な、そして低級なアートを可能な限りナイスに境界を取り払ってしまうスーパーフラット」『ザ・ストレンジャー』2001.11.8: 14-15, 23.]

Rosenblum, Robert. "Best of 2001." *Artforum*, December 2001, 100-101. [ロバート・ローゼンブラム「2001年のベスト展覧会」『アートフォーラム』2001.12: 100-101.]

## 2002

Brehm, Margrit, ed. *The Japanese Experience: Inevitable*. Exh. cat. Ostfildern-Ruit, Germany: Hatje Cantz, 2002. [マグリット・ブレイム(編)『日本の経験 不可避』展覧会カタログ。オストフィルダーン・ルイト: ハッチェ・カンツ, 2002.]

Edelstein, Susan, et al. *Kyozon*. Exh. cat. Kamloops, Canada: Kamloops Art Gallery, 2002. [スーザン・エーデルスタイン他『共存』展覧会カタログ。カンループス(カナダ): カンループス・アート・ギャラリー, 2002.]

Lloyd, Fran, ed. *Consuming Bodies: Sex and Consumerism in Contemporary Japanese Art*. London: Reaktion Books, 2002. [フラン・ロイド(編)『消費する肉体 日本美術における性と消費活動』ロンドン: リアクション・ブックス, 2002.]

Murakami, Takashi. *Kawaii! Vacances d'été*. Exh. brochure. Paris: Fondation Cartier pour l'art contemporain, 2002. [村上隆『かわいい!夏休み』展覧会冊子。パリ: カルティエ財団, 2002.]

村上隆「TOKYO GIRLS BRAVO」展覧会カタログ。埼玉:

Kaikai Kiki, 2002. = Murakami, Takashi. *Tokyo Girls Bravo*. Exh. cat. Saitama: Kaikai Kiki, 2002.

榎本野衣「『爆心地』の芸術」東京: 墨文社, 2002. = Sawaragi, Noi. *The Art of Ground Zero, 1999-2001*. Tokyo: Shōbunsha, 2002.

## 2003

Rush, Michael, ed. *Japan: Rising*. Exh. cat. Lake Worth, FL: Palm Beach Institute of Contemporary Art, 2003. [マイケル・ラッシュ(編)『日本 台頭』展覧会カタログ。フロリダ州レークウォース: パームビーチ現代美術研究所, 2003.]

松井みどり「ポストモダンの彼方 『スーパーフラット』的視覚性の美的可能性」『美術手帖』837号2003.3: 105-12.

[Matsui, Midori. "Beyond the postmodern: The aesthetic potentials of Superflat visuality." *Bijutsu techō*, no. 837 (March 2003): 105-12.]

Siegel, Katy. "Planet Murakami." *ArtReview*, July 2003, 46-53. [ケイティ・シーゲル「村上の惑星」『アートレビュー』2003.7: 46-53.]

特集「新しい身体と彫刻の美学」『美術手帖』840号2003.10. 関連所収テキスト: 宮脇修一(インタビュー)「造形集団KAIYODOの挑戦 『超・食玩具』開発計画」19-23; 村上隆(インタビュー)「メディアとしての食玩からいまそこにある社会彫刻へ」28-40; 東浩紀&五十嵐太郎「データ化する身体、動物化するポスト・ヒューマン」58-71; 榎本野衣「1988-1992再考 未来の美術の欠片たち」112-19.

["New aesthetics of the body and sculpture." Special feature, *Bijutsu techō*, no. 840 (October 2003). Texts include Shūichi Miyawaki (interview), "The challenge of Kaiyōdō, a group of creators: A plan for developing 'super *shokugan* [food toys]," 19-23; Takashi Murakami (interview), "From *shokugan* as media to social sculpture that exists here and now," 28-40; Hiroki Azuma and Tarō Igarashi, "A body turned into information, post-human turned animals," 58-71; Noi Sawaragi, "Looking back on the years 1988-92: Lost fragments for future art," 112-19.]

Rosenblum, Robert. "The Murakami Empire." *Artforum*, December 2003, 120. [ロバート・ローゼンブラム「村上帝国」『アートフォーラム』2003.12: 120.]

## 2004

『虚構的愛 當代新興術』展覧会カタログ。台北: 台北當代藝術館, 2004. = *Fiction. Love: Ultra New Vision in Contemporary Art*. Exh. cat. Taipei: Museum of Contemporary Art, 2004.

藤森愛実によるインタビュー「本当にやりたいのはアニメーションなんです」『OCSNEWS』2004.2.27: 2. [Fujimori, Manami (interviewer). "What I really want to do is anime." *OCS News*, 27 February 2004, 2.]

Murakami, Takashi. "On the Level." *Artforum*, October 2004, 155. [村上隆「率直に」『アートフォーラム』2004.10: 155.]

Schimmel, Paul. "Best of 2004." *Artforum*, December 2004, 168-69. [ポール・シンメル「2004年のベスト展覧会」『アートフォーラム』2004.12: 168-69.]

## 2005

Vartanian, Ivan. *Drop Dead Cute: The New Generation of Women Artists in Japan*. San Francisco: Chronicle

Books, 2005 (forthcoming). [アイヴァン・ヴァータニアン『ビックリするほどキュート 日本の新世代女性アーティスト』サンフランシスコ: クロニクル・ブックス, 2005 (予定).]

## 2. Otaku and Japanese Subculture おたくとサブカルチャー

Arranged alphabetically by author or title  
著者名・書名でアルファベット順に配列

Amano, Masanao. *Manga Design*. Cologne: Taschen, 2004. [天野昌直「マンガ・デザイン」ケルン: タッシェン, 2004.]

東浩紀「動物化するポストモダン オタクから見た日本社会」東京: 講談社現代新書, 2001. [Azuma, Hiroki. *The animalization of postmodernity: Japanese society as seen by otaku*. Tokyo: Kōdansha Gendai Shinsho, 2001.]

東浩紀「網状言論F改 ポストモダン・オタク・セクシュアリティ」東京: 青土社, 2003. [Azuma, Hiroki. *Netlike discourse F, revised: Postmodern, otaku, sexuality*. Tokyo: Seidosha, 2003.] (English translations of some of Azuma's texts are accessible at [www.hirokiazuma.com/en](http://www.hirokiazuma.com/en).)

Barral, Étienne. *Otaku: Les enfants du virtuel*. Paris: Denoel, 1999. 翻訳出版: エチエンヌ・バラール『オタク・ジャポニカ 仮想現実人間の誕生』新島進訳。東京: 河出書房新社, 2000.

Cahill, Jennifer. *Cosplay Girls: Japan's Live Animation Heroines*. New York: DH Publishing, 2003. [ジェニファー・ケーヒル『コスプレ・ガールズ 日本のライブ・アニメ・ヒロインたち』ニューヨーク: DH出版, 2003.]

Clements, Jonathan, and Helen McCarthy. *The Anime Encyclopedia: A Guide to Japanese Animation Since 1917*. Berkeley: Stone Bridge Press, 2001. [ジョナサン・クレメンツ&ヘレン・マッカーシー『アニメ事典 1917年以降の日本アニメ・ガイド』パークレー: ストーンブリッジ出版, 2001.]

Darley, Andrew. *Visual Digital Culture*. London: Routledge, 2000. 翻訳出版: アンドリュー・ダーリー『デジタル・カルチャー 大衆娯楽のコンテンツをめぐる』荒木功訳。京都: 晃洋書房, 2002.

Drazen, Patrick. *Anime Explosion: The What? Why? and Wow! of Japanese Animation*. Berkeley: Stone Bridge Press, 2003. [パトリック・ドラーゼン『アニメの爆発 日本アニメの何?何故?へえー!』パークレー: ストーンブリッジ出版, 2003.]

Galbraith, Stuart. *Monsters Are Attacking Tokyo! The Incredible World of Japanese Fantasy Films*. Venice, Calif.: Feral House, 1999. [スチュアート・ガルブレイス『東京に怪獣来襲!日本の空想映画の途方もない世界』カリフォルニア州ベニス: フィーラル・ハウス, 1999.]

Gelder, Ken, ed. *The Subcultures Reader*. London: Routledge, 1997. [ケン・ゲルダー(編)『サブカルチャー読本』ロンドン: ルートレッジ, 1997.]

Gottlieb, Nanette, and Mark McLelland, eds. *Japanese Cybercultures*. London: Routledge, 2003. [ナネット・ゴットリーブ&マークマククリーランド(編)『日本のサイバー文化』ロンドン: ルートレッジ, 2003.]



Gravett, Paul. *Manga: Sixty Years of Japanese Comics*. New York: Harper Design International, 2004.  
[ポール・グラヴェット『マンガ 日本漫画の60年』ニューヨーク: ハーパー・デザイン・インターナショナル, 2004.]

Hill, Matt. *Fan Cultures*. London: Routledge, 2002.  
[マット・ヒル『ファン文化』ロンドン: ルートレッジ, 2002.]

Igarashi, Yoshikuni. *Bodies of Memory: Narratives of War in Postwar Japanese Culture, 1945–1970*. Princeton: Princeton University Press, 2000.  
[五十嵐恵邦『記憶の身体 戦後日本文化における戦争のナラティブ1945-1970年』プリンストン: プリンストン大学出版, 2000.]

Iwabuchi, Koichi. *Recentering Globalization: Popular Culture and Japanese Transnationalism*. Durham, N.C.: Duke University Press, 2002.  
[岩淵功一『グローバル化の中心を合わせなオス ポップ・カルチャーと日本の越国境主義』ダーラム: デューク大学出版, 2002.]

Kinsella, Sharon. *Adult Manga: Culture and Power in Contemporary Japanese Society*. Honolulu: University of Hawaii Press, 2000.  
[シャロン・キンセラ『成人マンガ 現代日本社会の文化と権力』ハワイ: ハワイ大学出版, 2000.]

LaMarre, Thomas, ed. *Between Cinema and Anime*. Special issue, *Japan Forum* 14, no. 2 (2002).  
[トーマス・ラマーレ(編)『映画とアニメの間』ジャパンフォーラム特集号14巻2号(2002).]

Macias, Patrick, and Tomohiro Machiyama. *Cruising the Anime City: An Otaku Guide to Neo-Tokyo*. St. Paul, Minn.: Consortium, 2004.  
[パトリック・マシアス&町山智浩『アニメ巡航 ネオ東京のおたくガイド』セントポール: コンソーシウム, 2004.]

『マンガの時代 手塚治虫からエヴァンゲリオンまで』  
展覧会カタログ. 東京: 東京都現代美術館, 1998.  
= *The MANGA Age*. Exh. cat. Tokyo: Museum of Contemporary Art, 1998.

Manovich, Lev. *The Language of New Media*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2001.  
[レヴ・マノヴィッチ『ニューメディアの言語』ケンブリッジ: MIT出版, 2001.]

Massumi, Brian. *Parables for the Virtual*. Durham, N.C.: Duke University Press, 2002.  
[ブライアン・マシューミ『バーチャルの寓話』ダーラム: デューク大学出版, 2002.]

三井秀樹『メディアと芸術 デジタル社会はアートをどう捉えるか』東京: 集英社新書, 2002.  
[Mitsui, Hideo. *Media and art: How does digital society grasp art?* Tokyo: Shūeisha Shinsho, 2002.]

宮台真司&松沢呉一『ポップカルチャー』東京: 毎日新聞社, 1999.  
[Miyadai, Shinji, and Eiichi Matsuzawa. *Pop Culture*. Tokyo: Mainichi Shinbunsha, 1999.]

もりたけし《おたくのビデオ》オリジナルビデオ作品.  
東京: ガイナックス, 1991.  
= Mori, Takeshi, dir. *Otaku no Video*. VHS/DVD. New York: Koch Vision Entertainment, 1991 (foreign distribution).

森川嘉一郎『愚都の誕生 萌える都市アキハバラ』東京: 幻冬舎, 2003.  
= Morikawa, Kaichirō. *Learning from Akihabara: The Birth of a Personapolis*. Tokyo: Gentōsha, 2003.

永江朗『平らな時代 おたくな日本のスーパーフラット』  
東京: シナノ, 2003.  
[Nagae, Hiroshi. *The flat era: An otaku Japan's Superflat*. Tokyo: Shinano, 2003.]

Napier, Susan. *Anime from Akira to Princess Mononoke: Experiencing Contemporary Japanese Animation*. New York: Palgrave, 2000.  
翻訳出版: スーザン・J・ネイピア『現代日本のアニメ《AKIRA》から《千と千尋の神隠し》まで』神山京子訳.  
東京: 中央公論新社, 2002.

岡田斗司夫『東大オタク学講座』東京: 講談社, 1997.  
[Okada, Toshio. *A seminar on otaku studies at the University of Tokyo*. Tokyo: Kōdansha, 1997.]

岡田斗司夫他『日本オタク大賞』東京: 扶桑社, 2003.  
= Okada, Toshio, et al. *Nippon Otaku Award*. Tokyo: Fusōsha, 2003.

『おたく 人格=空間=都市』ヴェネチア・ビエンナーレ第9回国際建築展・日本館フィギュア付カタログ. 東京: 幻冬舎, 2004.  
= *Otaku: Persona = Space = City*. Exh. cat. packaged with a figure. Tokyo: Gentōsha, 2004.

大塚英志『教養としてのまんが・アニメ』東京: 講談社現代新書, 2001.  
[Ōtsuka, Eiji. *Manga and anime as refined knowledge*. Tokyo: Kōdansha Gendai Shinsho, 2001.]

斎藤環『戦闘美少女の精神分析』東京: 太田出版, 2000.  
[Saitō, Tamaki. *The psychoanalysis of beautiful combat girls*. Tokyo: Ōta Shuppan, 2000.]

斎藤環他『少女たちの戦歴 「リボンの騎士」から「少女革命ウテナ」まで』東京: 青弓社, 1998.  
[Saitō, Tamaki, et al. *The combat careers of young girls: From "Ribbon Knight" to "Revolutionary Girl Utena"*. Tokyo: Seikyūsha, 1998.]

桜井哲夫『手塚治虫 時代と切り結ぶ表現者』東京: 講談社現代新書, 1990.  
[Sakurai, Tetsuo. *Osamu Tezuka: An artist who engages with his time*. Tokyo: Kōdansha Gendai Shinsho, 1990.]

Schilling, Mark. *The Encyclopedia of Japanese Pop Culture*. New York: Weatherhill, 1997.  
[マーク・シリリング『日本のポップ・カルチャー事典』ニューヨーク: ウエザーヒル, 1997.]

Shaw, Jeffrey, and Peter Weibel, eds. *Future Cinema: The Cinematic Imaginary After Film*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2003.  
[ジェフリー・ショール&ピーター・ワイベル『未来の映画フィルム以後の映画のイマジネール』ケンブリッジ: MIT出版, 2003.]

Shiraishi, Saya. "Japan's Soft Power: Doraemon Goes Overseas." In *Network Power: Japan and Asia*, ed. Peter Katzenstein and Takashi Shiraishi. Ithaca: Cornell University Press, 1997.  
[白石さや「日本のソフト・パワー ドラえもん海外に行く」ピーター・カツェンスタイン&白石隆(編)『ネットワーク・パワー 日本とアジア』イサカ: コーネル大学出版, 1997に所収.]

Steinberg, Marc. "Otaku Consumption, Superflat, and the Return to Edo." *Japan Forum* 16, no. 3 (2004).  
[マーク・スタインバーグ『おたく消費、スーパーフラット、江戸への帰還』『ジャパンフォーラム』16巻3号(2004).]

巽孝之『ジャパノイド宣言 現代日本SFを読むために』  
東京: 早川書房, 1993.

= Tatsumi, Takayuki. *A manifesto for Japanoids [Reading Japanese science fiction]*. Tokyo: Hayakawa Shobō, 1993.

Tobin, Joseph, ed. *Pikachu's Global Adventure: The Rise and Fall of Pokémon*. Durham, N.C.: Duke University Press, 2004.  
[ジョーゼフ・トービン(編)『ピカチュウのグローバルな冒険 ポケモンの盛衰』ダーラム: デューク大学出版, 2004.]

上野俊哉『紅のメタルスーツ アニメという戦場』東京: 紀伊国屋書店, 1998.  
= Ueno, Toshiya. *Metalsuits, the Red: Wars in Animation*. Tokyo: Kinokuniya Shoten, 1998.

Wardrip-Fruin, Noah, and Nick Montfort. *The New Media Reader*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2003.  
[ノア・ワードリップ&フルイン『ニューメディア読本』ケンブリッジ: MIT出版, 2003.]

『私のお気に入りアニメ』東京: エスクワイア・マガジン・ジャパン, 2001.  
= *My Sweet Anime*. Tokyo: Esquire Magazine Japan, 2001.

山口康男『日本のアニメ全史 世界を制した日本アニメの奇跡』東京: テン・ブックス, 2004.  
[Yamaguchi, Yasuo. *A complete history of Japanese anime: The wonder of Japanese anime's worldwide domination*. Tokyo: Ten Books, 2004.]

吉見俊哉他(編)『知の植民地 越境する』東京: 東京大学出版会, 2001.  
= Yoshimi, Shun'ya, et al., eds. *Colonization: Beyond Boundaries*. Tokyo: Tokyo Daigaku Shuppankai, 2001.

### 3. Individual Creators and Works

#### 個々のクリエイターと作品

Arranged alphabetically by entry, and chronologically within each entry; works are italicized  
項目のアルファベット順に配列、項目内は年代順に配列

**Aida, Makoto**  
**会田誠**  
『孤独な惑星 会田誠作品集』東京: Danbō, 1999.  
= *Lonely Planet [Works of Makoto Aida]*. Tokyo: Danvo, 1999.

『三十路 会田誠第二作品集』東京: ABC出版, 2002.  
= *La Trentaine: The Second Collection of Aida Makoto's Works*. Tokyo: ABC Shuppan, 2002.

**Akira**  
**《アキラ》**  
特集「大友克洋」『ユリイカ』2001.10.  
["Katsuhiro Ōtomo." Special feature, *Eureka*, October 2001.]

ヤングマガジン編集部監修『アキラ・アーカイヴ』東京: 講談社, 2002.  
= *Young Magazine* Editorial Department. *Akira Animation Archives*. Tokyo: Kōdansha, 2002.

**Aoshima, Chiho**  
**青島千穂**  
Kendal, Susan. "Chiho Aoshima: Oops, I Dropped My Dumplings." *Artext*, May–July 2001, 40–45.  
[スーザン・ケンダル「青島千穂 あら、おだんご落としちゃった」『アーテクト』2001.5-7: 40-45.]

*54th Carnegie International 2004–5*. Exh. cat. Pittsburgh: Carnegie Museum of Art, 2004. Texts include Laura Hoptman, "The Essential Thirty-Eight," 35; Midori Matsui, "Chiho Aoshima," 54.  
[『第54回カーネギーインターナショナル』展覧会カタログ. ビッツバーグ: カーネギー美術館, 2004. 関連所



収テキスト: ローラ・ホプトマン「不可欠の38人」35; 松井みどり「青島千穂」54.]

**Ban, Chinatsu**

**坂知夏**

“Chinatsu Ban.” In Vartanian, *Drop Dead Cute*, 102–15 (Part 1 above, 2005).  
[「坂知夏」ヴァータニアン『ビックリするほどキュート』(上記パート1、2005年): 102-15に所収.]

**Doraemon**

**《ドラえもん》**

「Theドラえもん展」展覧会カタログ。[大阪]: Theドラえもん展製作委員会, [2002].  
[*The Doraemon Exhibition*. Exh. cat. [Osaka]: The Doraemon-ten Seisaku linkai, [2002].]

**Godzilla**

**《ゴジラ》**

坂井由人&秋田英夫『ゴジラ来襲!!東宝怪獣・SF特撮映画再入門』東京: ロングセラーズ, 1998.  
[Sakai, Yoshito, and Hideo Akita. *Godzilla strikes! A reintroduction to Tōhō's monster and science-fiction special-effects movies*. Tokyo: Long Sellers, 1998.]

『ゴジラの時代』展覧会カタログ。川崎: 川崎市岡本太郎美術館企画&東京: 六耀社, 2002.  
= *Since Godzilla*. Exh. cat. Kawasaki: Taro Okamoto Museum, 2002.

Tsutsui, William. *Godzilla on My Mind: Fifty Years of the King of Monsters*. New York: Palgrave Macmillan, 2004.  
[ウィリアム・ツツイ『ゴジラを想う 怪獣王の50年』ニューヨーク: バルグレーヴ・マクミラン, 2004.]

**Hello Kitty**

**《ハローキティ》**

Belson, Ken. *Hello Kitty: The Remarkable Story of Sanrio and the Billion Dollar Feline Phenomenon*. New York: John Wiley and Sons, 2003.  
[ケン・ベルソン『ハローキティ サンリオと十億ドルのネコ現象』ニューヨーク: ジョン・ワイリー&サンズ, 2003.]

**Katō, Izumi**

**加藤泉**

「クリテリオム46 加藤泉」展覧会冊子。水戸: 水戸芸術館現代美術センター, 2001.  
= *Criterion 46: Izumi Katō*. Exh. brochure. Mito: ArtTower Mito, 2001.

斉藤環「境界線上の開拓者達 加藤泉」『美術手帖』850号 2004.6: 121-29.  
[Saitō, Tamaki. “Pioneers on the frontier: Izumi Katō.” *Bijutsu techō*, no. 850 (June 2004): 121–29.]

**Kawashima, Hideaki**

**川島秀明**

奈良美智『モーニング・グローリー』展覧会カタログ。東京: 小山登美夫ギャラリー, 2001.  
= Nara, Yoshitomo. *Morning Glory*. Exh. cat. Tokyo: Tomio Koyama Gallery, 2001.

**Kitahara Collection and Japanese Vintage Toys**  
**北原コレクション&ジャパニーズ・ヴィンテージトイ**  
荒俣宏&北原照久『繁昌図案(エコノグラフィー) 北原コレクション』東京: マガジンハウス, 1991.  
[Aramata, Hiroshi, and Teruhisa Kitahara. *Econography: Kitahara collection*. Tokyo: Magazine House, 1991.]

北原照久『コレクターの王道 プリキのオモチャから始まった』東京: マガジンハウス, 1995  
[Kitahara, Teruhisa. *The royal road of collection: It*

*began with tin toys*. Tokyo: Magazine House, 1995.]

Kitahara, Teruhisa, and Yukio Shimizu. *1000 Tin Toys*. Cologne: Taschen, 1996.  
翻訳出版: 北原照久&清水行雄『1000プリキのおもちゃコレクション』東京: タッシェン・ジャパン, 2002.

くらじたかし『マルサン ブルマックの仕事』東京: 文春文庫, 2001.  
[Kuraji, Takashi. *Marusan: The work of Bull Mark*. Tokyo: Bunshun Bunko, 2001.]

**Komatsuzaki, Shigeru**

**小松崎茂**

根本圭助『小松崎茂の世界』Part 1 少年の夢を描き続けた異能の画家/Part 2 大和・武蔵を描き続けた異能の画家。東京: 学習研究社, 1995/1997.  
[Nemoto, Keisuke. *The world of Shigeru Komatsuzaki*. Part 1: *A painter of extraordinary talents who painted boys' dreams*; Part 2: *A painter of extraordinary talents who painted Yamato and Musashi*. Tokyo: Gakushū Kenkyūsha, 1995 and 1997.]

平野克己(編)『小松崎茂 プラモデル・パッケージの世界』東京: 大日本絵画, 1999.  
[Hirano, Katsumi, ed. *Shigeru Komatsuzaki: The world of plastic model packages*. Tokyo: Dai-Nihon Kaiga, 1999.]

**Kunikata, Mahomi**

**國方真秀未**

「國方真秀未インタビュー」『美術手帖』826号 2002.11: 130-31.  
[“An interview with Mahomi Kunikata.” *Bijutsu techō*, no. 826 (November 2002): 130–31.]

**Miyazaki, Hayao**

**宮崎駿**

McCarthy, Helen. *Hayao Miyazaki: Master of Japanese Animation—Films, Themes, Artistry*. Berkeley: Stone Bridge Press, 1999.  
[ヘレン・マッカーシー『宮崎駿 日本アニメの巨匠、その作品・テーマ・技巧』パークレー: ストーンブリッジ出版, 1999.]

養老孟(編)『宮崎駿』フィルムメーカーズ6。東京: キネマ旬報社, 2002.  
[Yōrō, Takeshi, ed. *Hayao Miyazaki*. Filmmakers, no. 6. Tokyo: Kinema Junpōsha, 2002.]

**Mobile Suit Gundam**

**《機動戦士ガンダム》**

スタジオハード(編)『機動戦士ガンダム画報 モビルスーツ二十年の歩み』東京: 竹書房, 1999.  
= Studio Hard MX, ed. *Gundam 20th Anniversary: Since 1979—The Gundam Chronicles: The History of Mobile Suit Gundam Animations, 1979–1999*. Tokyo: Take Shobō, 1999.

富野由悠季『だから僕は… ガンダムへの道』東京: 角川書店, 2002.  
[Tomino, Yoshiyuki. *And so I did... : Road to Gundam*. Tokyo: Kadokawa Shoten, 2002.]

**Mr.**

“Mr.” In Brehm, *The Japanese Experience: Inevitable*, 84–95 (Part 1 above, 2002).  
[“Mr.”ブレーム『日本の経験 不可避』(上記パート1、2002年): 84-95に所収.]

辛島いづみ(編)『Mr. by Mr.』埼玉: 有限会社カイカイキキ, 2003.  
= Karashima, Izumi, ed. *Mr. by Mr.* Saitama: Kaikai Kiki Co., Ltd., 2003

斉藤環「境界線上の開拓者たち Mr.」『美術手帖』861号

2005.2: 89-100.  
[Saitō, Tamaki. “Pioneers on the frontier: Mr.” *Bijutsu techō*, no. 861 (February 2005): 89–100.]

**Murakami, Takashi**

**村上隆**

Cruz, Amada, ed. *Takashi Murakami: The Meaning of the Nonsense of the Meaning*. Exh. cat. Annandale-on-Hudson, N.Y.: Center for Curatorial Studies Museum, Bard College and New York: Abrams, 1999.  
[アマダ・クルーズ(編)『村上隆 意味の無意味の意味』展覧会カタログ。ニューヨーク州アナンデール・オン・ハドソン: バード大学センター・フォー・キュレートリアル・スタディーズ美術館&ニューヨーク: エイブラムス, 1999.]

『村上隆 召喚するかドアを開けるか回復するか全滅するか』展覧会カタログ。東京: 東京現代美術館, 2001.  
= *Takashi Murakami: Summon Monsters? Open the Door? Heal? or Die?* Exh. cat. Tokyo: Museum of Contemporary Art, 2001.

Kelmachter, Hélène, ed. *Takashi Murakami: Kaikai Kiki*. Exh. cat. Paris: Fondation Cartier pour l'art contemporain, 2002.  
[エレーヌ・ケルマクター(編)『村上隆 カイカイキキ』展覧会カタログ。パリ: カルティエ財団, 2002.]

**Nakahashi, Katsushige**

**中ハシ克シゲ**

『中ハシ克シゲ展 あなたの時代』展覧会カタログ。西宮: 西宮市大谷記念美術館, 2000.  
= *Nakahashi Katsushige: Your Majesty's Reign*. Exh. cat. Nishinomiya: Ōtani Memorial Art Museum, 2000.

**Nara, Yoshitomo**

**奈良美智**

「I Don't Mind, If You Forget Me」展覧会カタログ。横浜: 横浜美術館&東京: 淡光社, 2001.  
= *I Don't Mind, If You Forget Me*. Exh. cat. Yokohama: Yokohama Museum of Art and Tokyo: Tankōsha, 2001.

Chambers, Kristin, ed. *Yoshitomo Nara: Nothing Ever Happens*. Exh. cat. Cleveland: Museum of Contemporary Art, Cleveland, 2003.  
[クリンスティン・チャンバース(編)『奈良美智 何も決して起らない』展覧会カタログ。クリーブランド: クリーブランド現代美術館, 2003.]

**Narita, Tohl**

**成田亨**

『成田亨画集』Part 1 ウルトラ怪獣デザイン編/Part 2 メカニック編。東京: 朝日ソノラマ, 1983/1984.  
[*Works by Tohl Narita*. Part 1: *Ultra monsters*; Part 2: *Mechanical designs*. Tokyo: Asahi Sonorama, 1983 and 1984.]

成田亨『特撮と怪獣 わが造型美術』東京: フィルムアート社, 1996.  
[Narita, Tohl. *Special effects and monsters: My art*. Tokyo: Film Art, 1996.]

**Neon Genesis Evangelion**

**《新世紀エヴァンゲリオン》**

五十嵐太郎(編)『エヴァンゲリオン快樂原則』東京: 第三書館, 1997.  
[Igarashi, Tarō, ed. *Pleasure principles of Evangelion*. Tokyo: Daisanshokan, 1997.]

小谷真理『聖母エヴァンゲリオン』東京: マガジンハウス, 1997.  
= Kotani, Mari. *A New Millennialist Perspective on the Daughter of Eve*. Tokyo: Magazine House, 1997.



**Nishiyama, Minako**

西山美なコ

『Pink Vacancy 西山美なコライブ・ドローイング』展覧会カタログ。東京: 資生堂ギャラリー, 2004.

= *Pink Vacancy: Minako Nishiyama*. Exh. cat. Tokyo: Shiseidō Gallery, 2004.

**Ohshima, Yuki and Kaiyōdō**

大崎優木&海洋堂

あさのまさひこ『海洋堂クロニクル』東京: 太田出版, 2002.

[Asano, Masahiko. *Kaiyōdō chronicle*. Tokyo: Ōta Shuppan, 2002.]

『進め海洋堂 食玩からアクションフィギュアまで海洋堂作品オールカタログ』東京: ワールドフォトプレス, 2004.

= *40th Anniversary Kaiyodo Exhibition Official Guide*. Tokyo: World Photo Press, 2004.

『おたく 人格＝空間＝都市』(上記パート2): 30-36を参照のこと.

= *Otaku: Persona = Space = City*, 30–36 (Part 2 above).

**Okamoto, Tarō**

岡本太郎

『多面体・岡本太郎 哄笑するダイナミズム』展覧会カタログ。川崎: 川崎市岡本太郎美術館, 1999.

= *Taro: A Truly Multifaceted Individual*. Exh. cat. Kawasaki: Taro Okamoto Museum, 1999.

『岡本太郎EXPO'70 太陽の塔からのメッセージ』展覧会カタログ。川崎: 川崎市岡本太郎美術館, 2000.

= *Taro Okamoto: Expo '70, The Message from Tower of the Sun*. Exh. cat. Kawasaki: Taro Okamoto Museum, 2000.

**Oshii, Mamoru**

押井守

押井守『すべての映画はアニメになる』東京: 徳間書店, 2004.

[Oshii, Mamoru. *All cinema is anime*. Tokyo: Tokuma Shoten, 2004.]

Ruh, Brian. *Stray Dog of Anime: The Films of Mamoru Oshii*. New York: Palgrave Macmillan, 2004.

[ブライアン・ルー『アニメの迷い犬 押井守の映画』ニューヨーク: バルグレーヴ・マクミラン, 2004.]

**Ōtomo, Shōji**

大伴昌司

竹内博(編)『「OH」の肖像 大伴昌司とその時代』東京: 飛鳥新社, 1988.

[Takeuchi, Hiroshi, ed. *The portrait of OH: The age of Shōji Ōtomo*. Tokyo: Asuka Shinsha, 1988.]

特集「大伴昌司の宇宙」『グラフィズムの素』第1回(『季刊・本とコンピュータ』子雑誌)2004.3.

["The universe of Shōji Ōtomo." Special feature, *The essence of graphism* (supplement to *Books and Computer Quarterly*), no. 1 (March 2004).]

**Space Battleship Yamato**

《宇宙戦艦ヤマト》

スタジオハード(編)『宇宙戦艦ヤマト画報 ロマン宇宙戦記二十五年の歩み』東京: 竹書房, 2001.

= Studio Hard MX, ed. *The Space Battleship Yamato Chronicles: The History of Japanese Space-Roman Animation, 1974–2001*. Tokyo: Take Shobō, 2001.

**Takano, Aya**

タカノ綾

"Aya Takano." In Brehm, *The Japanese Experience: Inevitable*, 96–104 (Part 1 above, 2002).

['タカノ綾』『日本の経験 不可避』(上記パート1、2002年): 96-104に所収]

"Aya Takano." In Vartanian, *Drop Dead Cute*, 88–101 (Part 1 above, 2005).

['タカノ綾』ヴァータニアン『ビックリするほどキュート』(上記パート1、2005年): 88-101に所収.]

**Tarō Chiezō**

太郎千恵蔵

Matsui, Midori. "Beyond Signs: Hybridity in Japanese Art." In *The Age of Anxiety*, ed. Louise Dompierre. Exh. cat. Toronto: The Power Plant, 1994, 63–67.

[松井みどり『記号を越えて 日本美術の異種混合性』ルイズ・ドンピエール(編)『不安の時代』展覧会カタログ。トロント: パワープラント, 1994: 63-67に所収.]

『ヒニクなファンタジー 現代5人の想像世界』(上記パート1、1996年).

= *Ironic Fantasy: Another World by Five Contemporary Artists* (Part 1 above, 1996).

**Time Bokan**

《タイムボカン》

『僕たちの好きなタイムボカンシリーズ』別冊宝島779. 東京: 宝島社, 2003.

[*We love Time Bokan Series*. Bessatsu Takarajima, no. 779. Tokyo: Takarajimasha, 2003.]

『ヤッターマン Perfect Book』別冊宝島851. 東京: 宝島社, 2003.

[*Yatterman Perfect Book*. Bessatsu Takarajima, no. 851. Tokyo: Takarajimasha, 2003.]

**Tōhō Tokusatsu Films**

東宝特撮映画

『東宝特撮映画全史』東京: 東宝出版事業室, 1983.

[*The complete history of Tōhō special-effects films*. Tokyo: Tōhō Shuppan Jigyō shitsu, 1983.]

竹内博(編)『東宝特撮怪獣映画大鑑』東京: 朝日ソノラマ, 1989.

[Takeuchi, Hiroshi, ed. *A survey of Tōhō special-effects monster movies*. Tokyo: Asahi Sonorama, 1989.]

**Tsubaki, Noboru**

椿昇

『国連少年』展覧会カタログ。水戸: 水戸芸術館現代美術センター, 2003.

= *UN Boy*. Exh. cat. Mito: Art Tower Mito, 2003.

**Ultraman/Ultraseven**

《ウルトラマン》&《ウルトラセブン》

上原正三『金城哲夫 ウルトラマン島唄』東京: 筑摩書房, 1999.

[Uehara, Shōzō. *Tetsuo Kinjō: Ultraman's island song*. Tokyo: Chikuma Shobō, 1999.]

小林晋一郎『バルタン星人はなぜ美しいか: 形態学的怪獣論「ウルトラ」編』東京: 朝日ソノラマ, 2003.

[Kobayashi, Shin'ichirō. *Why is Baltan Seijin beautiful?: Formalist analysis of monsters—Ultra series*. Tokyo: Asahi Sonorama, 2003.]

『僕たちの好きなウルトラマン1〜4』別冊宝島714/751/869/945. 東京: 宝島社, 2003–4.

[*We love Ultraman*. Nos. 1–4. Bessatsu Takarajima, nos. 714, 751, 869, 945. Tokyo: Takarajimasha, 2003–4.]

**Yanagi, Yukinori**

柳幸典

『柳幸典 あきつしま』展覧会カタログ。広島: 広島市現代美術館, 2001.

= *Yanagi Yukinori: Akitsushima*. Exh. cat. Hiroshima: Hiroshima City Museum of Contemporary Art, 2001.

**Yanobe, Kenji**

ヤノベケンジ

『Kenji YANOBE 1990-1994』展覧会カタログ。東京: レントゲン藝術研究所, 1994.

= *Kenji Yanobe 1990–1994*. Exh. cat. Tokyo: Röntgen Kunst Institut, 1994.

『ヤノベケンジ: Megalomania』展覧会冊子。大阪: 国立国際美術館, 2003.

= *Kenji Yanobe: Megalomania*. Exh. brochure. Osaka: The National Museum of Art, 2003.

**Yuru Chara**

ゆるキャラ

みうらじゅん『ゆるキャラ大図鑑』東京: 扶桑社, 2004.

[Miura, Jun. *An Illustrated Guide to Yuru Chara*. Tokyo: Fusōsha, 2004.]



# LITTLE BOY CATALOGUE STAFF LIST

## Author/Editor

Takashi Murakami

## Organizer

Alexandra Munroe  
with Hyunsoo Woo

## Collaborator

Tom Eccles

## Publishers

Japan Society  
Yale University Press

## Original Concept and Planning

Takashi Murakami  
Chiaki Kasahara

## Conceptual Advice and Design

Takaya Gotō (Goto Design)  
Lesley Chi (Goto Design)

## Contributors

Takashi Murakami  
Toshio Okada  
Kaichirō Morikawa  
Noi Sawaragi  
Midori Matsui  
Alexandra Munroe  
Tom Eccles  
Katy Siegel

## Translation

Linda Hoaglund with Judith Aley  
Reiko Tomii  
Kaoru Yanase  
Haruko Hoyle  
Hisako Miyazaki (Office Miyazaki)  
Alexander O. Smith (Office Miyazaki)  
Matt Alt (Office Miyazaki)  
Joshua Weeks\*\*  
Yūko Sakata\*\*  
Mayumi Lincicom

## Bibliography

Midori Matsui  
Tom Looser  
Reiko Tomii

## Editing

Reiko Tomii  
Managing Editor  
Melanie Klein  
Project Editor  
Kaoru Yanase  
Project Editor

Amy Kurlander  
Project Manager for Japan Society  
Chiaki Kasahara\*  
Project Manager for Kaikai Kiki  
Hisanori Nukada  
Planning/Editorial Adviser

Haruko Hoyle  
Anne Wehr (Public Art Fund)  
Yūko Sakata\*\*  
Yūko Tamura\*  
Yūichirō Ichige\*  
Joshua Weeks\*\*  
Gen Watanabe\*\*  
Nobuko Sakamoto\*\*  
Yoshiyuki Mashimo  
Naoya Mishima  
Yuri Morita  
Saori Tanaka\*\*

## Editorial Advisers

Shunji Hobara  
Yayoi Kojima  
Masahiko Asano

## Procurement of Visuals and Permissions

Yoshiko Yoneyama  
Loans and Permissions Coordinator  
Chiaki Kasahara\*  
Image Acquisition and Permissions  
Coordinator  
Amy Kurlander  
Image Acquisition and Permissions  
Coordinator for non-Japanese material

Yasuko Nakajima  
Maki Izumikawa  
Mari Satō  
Yūko Tamura\*  
Hiroe Chiba\*  
Yūichirō Ichige\*  
Joshua Weeks\*\*  
Masami Nakagawa\*  
Kyōko Okano\*\*

## Catalogue Photography

Hideyuki Motegi

## Design and Production

Takaya Gotō (Goto Design)  
Lesley Chi (Goto Design)  
Chung Chiang (Goto Design)  
Takashi Konuma (Goto Design)  
Ryoko Hotani (Goto Design)

## Production Managers

Sue Medlicott (Working Dog Press, Inc.)  
Nerissa Vales (Working Dog Press, Inc.)

## Printing and Binding

Gist and Herlin Press

## Administration

Hyunsoo Woo  
Haruko Hoyle  
Vanessa Quinn  
Rina Aihara  
Gen Watanabe\*\*

\* Kaikai Kiki Co., Ltd.

\*\* Kaikai Kiki New York, LLC

## Notes on Texts Authored and Edited by Murakami

### 1. Essays

Takashi Murakami wrote two essays, with the assistance of Hisanori Nukada and Chiaki Kasahara, who researched information and texts. The drafts were reviewed by Nukada, Midori Matsui, and Shunji Hobara, who advised on revisions. The texts were finalized by Murakami.

### 2. Entries

Hisanori Nukada drafted the initial entry texts, which were translated and edited bilingually by Reiko Tomii for American readers. Entries were further revised and finalized in Japanese by Murakami, assisted by Chiaki Kasahara. The final Japanese texts were translated into English by Tomii, and edited by Melanie Klein. Some entries were reviewed by editorial advisers Masahiko Asano and Yayoi Kojima.



カタログ編著

村上隆

主催者

アレクサンドラ・モンロー  
& ヒャンスー・ウー

開催協力

トム・エクルズ

出版

ジャパン・ソサエティ  
イェール大学出版

企画

村上隆  
笠原ちあき

コンセプトアドバイス&デザイン

後藤隆哉(後藤デザイン)  
季蘭芝(後藤デザイン)

執筆

村上隆  
岡田斗司夫  
森川嘉一郎  
樫木野衣  
松井みどり  
アレクサンドラ・モンロー  
トム・エクルズ  
ケイティー・シーグル

翻訳

リンダ・ホーランド&ジュディス・エイリー  
富井玲子  
梁瀬薫  
ホイル治子  
宮崎壽子(オフィス宮崎)  
アレクサンダー・O・スミス(オフィス宮崎)  
マット・アルト(オフィス宮崎)  
ジョシュア・ウィークス\*\*  
坂田祐子\*\*  
マユミ・リンシカム

文献編纂

松井みどり  
トム・ローサー  
富井玲子

編集

富井玲子  
マネージング・エディター  
メラニー・クライン  
プロジェクト・エディター  
梁瀬薫  
プロジェクト・エディター

エイミー・カーランダー

ジャパン・ソサエティ・プロジェクト・マネージャー  
笠原ちあき\*  
プロジェクト・マネージャー  
額田久徳  
企画監修コンサルタント

ホイル治子  
アン・ウィアー(パブリック・アート・ファンド)  
坂田祐子\*\*  
田村裕子\*  
市毛友一郎\*  
ジョシュア・ウィークス\*\*  
渡辺元\*\*  
坂本伸子\*\*  
真下義之  
三島直也  
森田由利  
田中さおり\*\*

一部原稿監修

穂原俊二  
児島やよい  
あさのまさひこ

写真・画像担当

米山佳子  
作品借用・写真許諾コーディネーター  
笠原ちあき\*  
画像収集許諾交渉コーディネーター  
エイミー・カーランダー  
日本国外画像収集許諾交渉コーディネーター

中島保子  
泉川真紀  
佐藤真理  
田村裕子\*  
千葉宏恵\*  
市毛友一郎\*  
ジョシュア・ウィークス\*  
中川正美\*  
岡野京子\*

カタログ用撮り下ろし撮影

茂手木秀行

デザイン・プロダクション

後藤隆哉(後藤デザイン)  
季蘭芝(後藤デザイン)  
江中(後藤デザイン)  
小沼孝至(後藤デザイン)  
宝谷涼子(後藤デザイン)

制作マネージャー

スー・メドルコット(ワーキング・ドッグ・プレス)  
ネリッサ・ヴェールズ(ワーキング・ドッグ・プレス)

印刷製本

ジスト・アンド・ハーリン・プレス

総務

ヒャンスー・ウー  
ホイル治子  
ヴァネッサ・クイン  
相原理奈  
渡辺元\*\*

\* 有限会社カイカイキキ

\*\* Kaikai Kiki New York, LLC.

原稿作成のプロセス

・村上エッセイ  
額田久徳氏、笠原ちあき氏による情報収集、原稿作成の協力を得て村上が執筆、出来上がった原稿を額田久徳氏、松井みどり氏、穂原俊二氏にご確認をいただき改修。それを村上が最終改稿して完成させた。

・解説部分

図説部分の解説文については、額田久徳氏に草稿をいただき、富井玲子氏が翻訳、米国の読者を念頭においてバイリンガル編集、それを村上が笠原ちあき氏の協力を得て確認し、修正して日本語解説を仕上げ、富井が再度英訳し、メラニー・クライン氏が編集した。完成した文章の一部必要なものは監修者あさのまさひこ氏、児島やよい氏に確認をいただいた。



# JAPAN SOCIETY

## Japan Society Board of Directors

*As of February 1, 2005*

Deryck C. Maughan, Chairman  
Hideyuki Takahashi, Vice Chairman  
Henry Cornell  
Michael E. Daniels  
Susan Dentzer  
Anne d'Harnoncourt  
Frank L. Ellsworth, President, Japan Society  
Robert E. Fallon  
Carol Gluck  
Maurice R. Greenberg  
David W. Heleniak  
Hideo Ito  
Fred H. Langhammer  
Richard S. Lanier, Chairman, Executive Committee  
John Lipsky  
James S. McDonald  
Henry A. McKinnell, Jr.  
Jiro Murase  
Masatsugu Nagato  
Atsushi Nishijo  
Kyota Omori  
Nobuharu Ono  
Hideaki Otake  
William G. Parrett  
Peter G. Peterson  
Motoatsu Sakurai  
Robert G. Scott  
Winthrop H. Smith, Jr.  
Joshua N. Solomon  
Michael I. Sovern, Honorary Chairman  
Howard Stringer  
Hiroshi Tada

## Friends of Arts & Culture

Mr. C. Michael Armstrong  
Peter and Erika Aron  
Dr. and Mrs. Frederick Baekeland  
Jean H. Bankier  
Mary Ann and Martin Baumrind  
Mr. and Mrs. Norton Belknap  
Susan L. Beningson  
Leon and Debra Black  
Mrs. Kiyoko Ohata Brown  
Mary Griggs Burke  
Diana G. Chapman  
Dr. Young Yang Chung  
Dr. Carmel and Babette Cohen  
Dr. Bruno Condi and Mrs. Fortuna Valentino  
Henry Cornell  
Charles Cowles  
Elissa and Edgar Cullman  
Lisa D'Angelo and David Kaput  
Charles T. Danziger  
Peggy and Richard M. Danziger  
Thomas C. Danziger and Laura Bowne Whitman  
Richard and Gail Elden  
Margot Paul Ernst  
Mr. Giuseppe Eskenazi  
Patricia Falk  
Richard Fishbein and Estelle Bender  
Alvin E. Friedman-Kien  
John K. Gillespie  
Kurt A. Gitter and Alice R. Yelen  
Theodore Giuliano  
Stephen Globus  
Mr. and Mrs. James Gordon  
Mrs. April Riddle Gow and Mr. Roderick C. Gow OBE  
Mrs. Seiji Hatakeyama  
Taryn Higashi and Ivan Zimmerman  
Mr. William B. Horton II  
Roberta and Richard Huber  
Mrs. Henry B. Hyde  
Tomi Ise  
Dr. and Mrs. Sebastian Izzard  
Miss Margaret C. Jamison  
Merit E. Janow  
Ms. Yue-Sai Kan  
Mr. and Mrs. Gilbert H. Kinney  
Dr. and Mrs. Paul Koenig  
Mr. and Mrs. James J. Lally  
Dr. Stephen and Michiko Levine  
Drs. Julie and Edmund Lewis  
Mr. and Mrs. John L. Lindsey  
Mr. and Mrs. Leighton R. Longhi  
Dr. and Mrs. John Lyden  
James A. Marinaccio  
Katherine Martin  
Fergus McCaffrey and Yasuko Obara  
Anne A. McIlvaine  
Victoria T. Melendez  
Joyce F. Menschel  
Constance and J. Sanford Miller  
Joan B. Mirviss and Robert J. Levine  
Suzanne R. Mitchell

Klaus F. Naumann  
Ann Richards Nitze  
Halsey and Alice North  
Wakako Ohara  
Mr. and Mrs. Jerry Oppenheim  
Mr. Ralph S. Perry  
C. J. and Susan Peters  
Elizabeth and Harvey Plotnick  
Lea Sneider and Rutherford Poats  
Robert and Amy Poster  
Shelly and Lester Richter  
Howard and Mary Ann Rogers  
Robert Rosenkranz  
Patricia Salmon  
Diane H. Schafer and Dr. Jeffrey A. Stein  
Yoshiko and Tim Schilt  
Mr. Martin Scorsese  
Martin E. Segal  
Dr. Genshitsu Sen  
Elaine Sheng  
James and Masako Shinn  
Mrs. Mary R. Smith  
Mrs. Patricia M. Sovern  
Judy and Michael Steinhardt  
Mr. and Mrs. David P. Stone  
Her Imperial Highness Princess Takamado  
Patricia P. Tang  
Jack and Susy Wadsworth  
Mary J. Wallach  
Dr. John C. Weber  
John Weidman  
Marie-Hélène and Guy Weill  
Roger L. Weston  
Shelby White  
Sara and Shoichi Yagi  
Mr. and Mrs. Katsura Yamaguchi  
Mr. and Mrs. Hiroshi Yanagi  
Koichi Yanagi and Yuko Hosomi  
Eric J. Zetterquist

## Japan Society Gallery Art Advisory Committee

Dr. Samuel Sachs, II, Chairman  
Ms. Sondra Castile, Advisor on care and handling  
Dr. Michael Cunningham  
Mr. Richard Danziger  
Dr. Barbara B. Ford  
Dr. Mary Gardner Gates  
Mr. Richard S. Lanier  
Dr. Sherman E. Lee  
Dr. Thomas Lentz  
Dr. Stephen L. Little  
Dr. Miyeko Murase  
Ms. Amy G. Poster  
Dr. John M. Rosenfield  
Dr. Emily J. Sano  
Dr. Yoshiaki Shimizu



Front cover: Shinji from *Neon Genesis Evangelion* (pl. 33)

表紙 《新世紀エヴァンゲリオン》(pl. 33)よりシンジ

© GAINAX/Project Eva・TX

Back cover: Doraemon from *Doraemon* (pl. 14)

裏表紙 《ドラえもん》(pl. 14)よりドラえもん

© Fujiko-Pro

Endpaper (front): Takashi Murakami, *Eco Eco Rangers Earth Force*, 2005

見返し(前) 村上隆《地球戦隊エコエコレンジャー》2005

© 2005 Takashi Murakami/Kaikai Kōi Co., Ltd. All Rights Reserved.

Endpaper (back): Scene from *Miura Jun's Yuru Chara Show* (pl. 32)

見返し(後) 《みうらじゅんのゆるキャラショー》(pl. 32)より

© 2003 Miura Jun/ARK/ENGINE NETWORK













ISBN 0-300-10285-2



9 780300 102857

PRINTED IN U.S.A.